Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-

PC Games Disc & Mag

2/94
DM 7.-
COMPUTEC VERLAG

Das meistverkaufte PC-Spiele Magazin
Quelle: IVW

Fußball in der Winterpause

Anstoß
Striker

Larry gegen Zanthia

Larry 6
Hand of Fate

Sound- & Grafikkarten

Reel Magic
Roland RAP-10

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

COMPUTEC Verlag
Reklamation PC Games 2/94
90 327 Nürnberg

Im großen CD-ROM-Teil

Inca 2
Iron Helix
3 neue Laufwerke

COVERDISK

Magic Boy
Zwei voll spielbare Demo-Versionen
Oxyd Magnum

386er • Tastatur • Maus • VGA



WHAT'S UP?

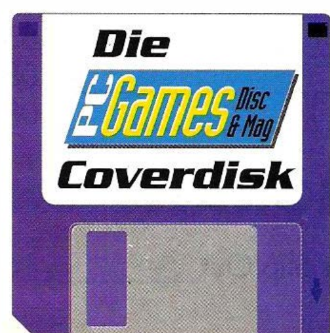
Wo hört der Spaß auf? Ja, wo hört der Spaß eigentlich auf? Diese Frage wird sich vor den Monitoren unserer Redaktions-PCs des öfteren gestellt. Terminator Rampage von Bethesda Softworks war dieses Monat wieder ein typischer Fall. "Zerstörer Wutausbruch" wäre eine wörtliche Übersetzung des Titels für das 3D-Ballerspiel. Das klingt nun nicht gerade friedlich. Ist das Ballerspektakel, das sich hinter diesem Titel verbirgt, denn noch ethisch als "Spiel" vertretbar? Der Hersteller zog sich in diesem speziellen Fall durchaus geschickt aus der Affäre, indem er als Gegner keinen einzigen Menschen, sondern nur Roboter ins Spiel aufnahm. Andere hatten bei der Wahl Ihrer Stories kein so gutes Händchen und dementsprechend landen manche Produkte mit stark martialischen Handlungen regelmäßig auf dem Index der Bundesprüfstelle. Auf den Listen der BPS tummeln sich freilich zum Großteil Programme einer ganz anderen Couleur: Tumbe rechtsradikale Machwerke und harte Pornographie. Für solche Programme haben wir in der PC Games-Redaktion einen festen Platz reserviert - den Mülleimer. Alles was sich dagegen im "normalen" Bereich der Actionspiele renommierter Hersteller abspielt, möchten wir Ihnen aber vorstellen. Bei Spielen, zu denen wir unsere Bedenken haben, formulieren wir diese natürlich auch aus. Entscheiden Sie selbst, was Sie sich auf Ihren Rechner laden. Und wenn Ihnen das eine oder andere Spiel im PC Games-Test manchmal sauer aufstoßen sollte, dann lassen Sie uns das wissen. Denn Qualitätssteigerungen in einem Magazin basieren zu einem Großteil auf konstruktiver Kritik von Seiten der Leserschaft.

Die vorliegende Ausgabe stellt die vorletzte in der jetzigen Form dar. Ab Heftnummer 4/93 legt die PC Games an Umfang zu. Mit einem 32-seitiger Tips&Tricks-Teil kommen wir den Wünschen vieler Leser nach, die sich mehr Lösungshilfen und Hinweise zu älteren und jüngeren Spielen erwarten. Unter der Strich kommen dabei sogar noch mehr Seiten für Spielevorstellungen und andere Themen heraus, denn der alte Secret Whisper-Teil steht dann natürlich anderweitig zur Verfügung. Bis es soweit ist, können Sie sich mit der vorliegenden Ausgabe die Zeit sinnvoll vertreiben.

Für die Liebhaber von Adventures stellten wir diesmal zwei neue Serien-Abenteuer auf den Prüfstand. Kyrandia 2 - Hand of Fate und Larry 6 sind beides die Markenzeichen ihrer Hersteller. Larry Laffer ist in dem Kopf an Kopf-Rennen der beiden Spiele leider knapp unterlegen, aber nur ein Prozentpunkt trennt Larry 6 von Kyrandia 2. Das witzige Erotik-Spiel aus der Feder von Al Lowe hat trotzdem einen Ehrenplatz verdient. Um dem Mythos, den dieses kleine Männchen in den letzten Jahren um sich errichten konnte, gerecht zu werden, verleihen wir Larry 6 - diesmal quasi honoris causa - den Titel "Spiel des Monats". Larry ist eben in vielen Köpfen noch "das" Computerspiel überhaupt. Ich hoffe natürlich, auch die anderen Themen werden Sie interessieren. Uns jedenfalls hat es wieder viel Spaß gemacht, dieses Heft für Sie zusammenzustellen.

Thomas Borovskis
Leitender Redakteur

Magic Boy und Oxyd Magnum





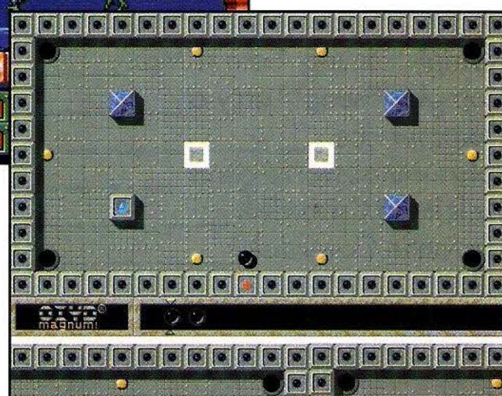
Diesen Monat erwartet Sie eine tolle Neuerung. Zum ersten Mal bieten wir Ihnen auf der Coverdisk gleich zwei voll spielbare Demoversionen: Oxyd Magnum und Magic Boy.

Das ist aber längst nicht alles, denn zusätzlich haben wir noch Trainer-Programme zu Terminator Rampage, Shadow Caster und Privateer auf die Diskette gepackt. Wenn Sie sich dafür interessieren, wie Sie diese Trainer auf Ihre Programme anwenden können, so lesen Sie bitte die Installationsanweisungen auf Seite 51.

Magic Boy

Magic Boy ist ein astreines Jump & Run aus dem Hause Empire, das mit viel Liebe zum Detail entwickelt wurde. Zur Story: Ein kleiner Junge hat völlig unbeabsichtigt eine Vielzahl an seltsamen Tieren aus dem Keller seines großen Zaubermeisters freigelassen. Jetzt macht er sich auf die Suche nach den kleinen Biestern und versucht, sie möglichst schnell zu finden, damit sein Lehrer nichts merkt. Vier starke Level können Sie schon jetzt in Augenschein nehmen - natürlich mit SoundBlaster- und VGA-Unterstützung.





Doppelter Spielspaß: Ein farbenfrohes Jump & Run und das Denkspiel Oxyd Magnum auf dieser Coverdisk.

Oxyd Magnum

Oxyd-Magnum ist der direkte Nachfolger zum überaus erfolgreichen Denk- und Geschicklichkeitsspiel Oxyd. Wer schon beim Vorgänger Stunden vor dem Bildschirm verbracht hat, wird sich auch hier wieder festbeißen können. Die spielbare Demoversion gewährt einen kurzen Einblick in das Vollprogramm, das bereits im Handel erhältlich ist. Oxyd Magnum kann ebenfalls mit SoundBlaster-Unterstützung aufwarten.

MEHR INFOS AUF SEITE 62





Helfen Sie dem kleinen Zauberlehrling bei seiner Suche nach den Wundertieren.

INHALT

RUBRIKEN

SPIEL DES MONATS

REVIEWS



Berlin war schon immer eine Reise wert. Zu all seinen Attraktionen bekam die designierte Bundeshauptstadt jetzt noch eine weitere hinzu: Das erste Virtual Reality Café lädt ganz in der Nähe des Ku-Damms Spielsüchtige zu einer neuen Art der Unterhaltung ein. An acht verschiedenen Automaten lassen sich wilde Verfolgungsjagden mit dem Flugzeug oder heiße Gefechte mit Robotern austragen. Man kann sich dabei fühlen, als stünde man mitten im haarsträubenden Geschehen. PC Games-Redakteur Wilfred Lindo kehrte dort ein und schildert seine Eindrücke sowie die wichtigsten Fakten.

14

CD-ROM

PD & SHAREWARE

SPECIAL

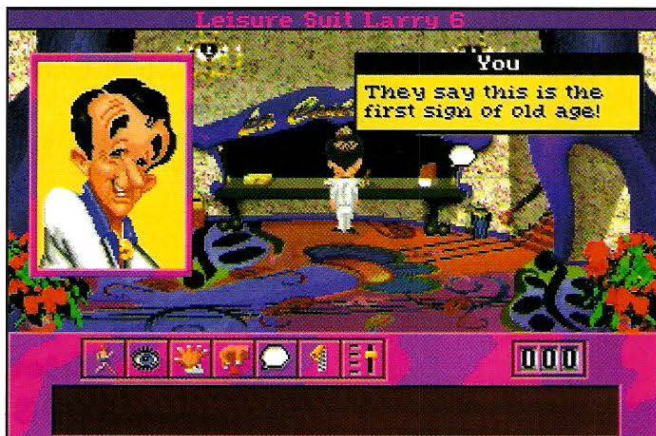
APPLICATION

HARDWARE

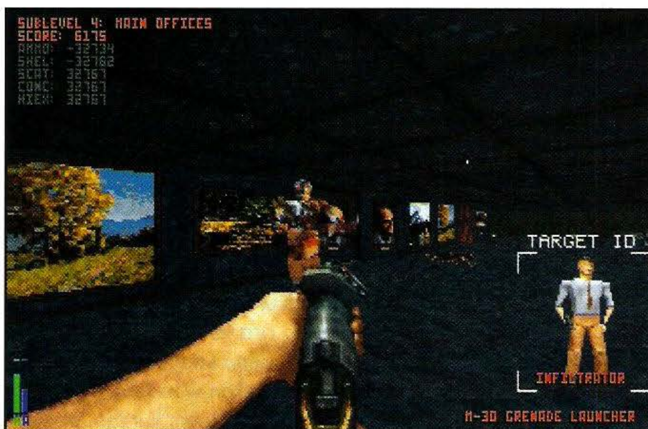
GEWINNSPIELE

WORKSHOP

KOMPLETTE ÜBERSICHT ALLER THEMEN IN JAHRESINHALTSVERZEICHNIS 1993 AB SEITE 60



16 **Larry läßt die Hosen runter! Der langerwartete sechste Teil von Leisure Suit Larry sorgt für eine schummrige Baratmosphäre in jedem Wohnzimmer. Wessen Herz Larry Laffer diesmal zu erobern versucht, erfahren Sie im Fünf-Seiten-Test ab Seite 16.**



42 **"Gewalt"-ig ab geht´s ab Seite 42 bei Terminator Rampage. Das 3D-Actionspiel mit Science Fiction-Handlung verlangt Ihrem PC selbst die letzten Reserven ab. Durchstreifen Sie einen von Androiden besetzten Wolkenkratzer und finden Sie den mächtigsten aller T-800 Terminatoren: den Meta-Node.**



34 **Der Bundesliga Manager Pro. muß um die Tabellenspitze bangen, denn Ascons Anstoß naht mit großen Schritten. Tolle Grafiken und glasklare Soundeffekte sind allerdings nicht die einzigen Pluspunkte, die Anstoß zu bieten hat.**

NEUNUOVO NEWNOVEAU NEUNUOVEAU EREIGNISSE

UP To DATE

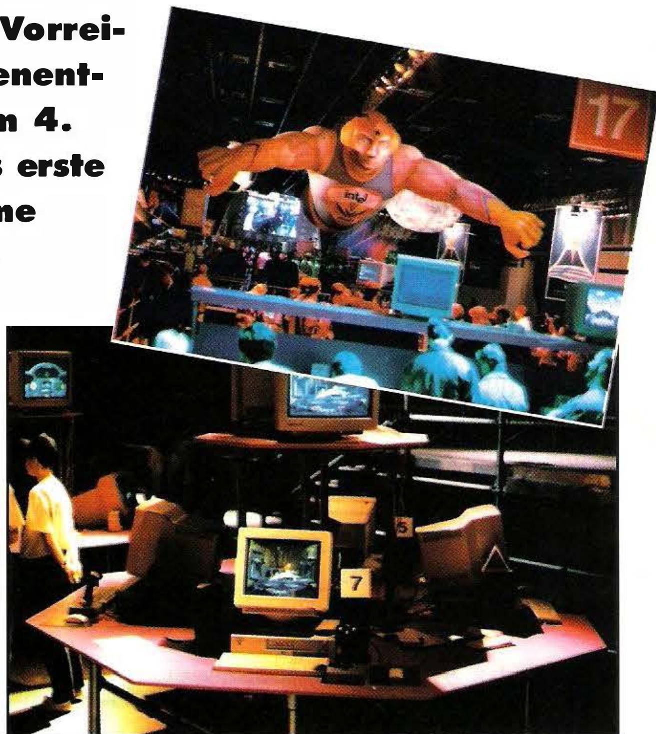
von Thomas Borovskis, Oliver Menne und Thorsten Szameitat

Intel ChampionCHIP

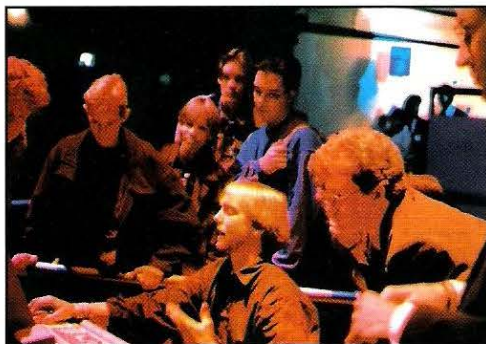
Wettstreit

Intel, der weltweite Vorreiter in der Prozessorenentwicklung, richtete am 4. Dezember 1993 das erste "Intel Computer Game ChampionCHIP" aus.

Auf insgesamt 110 Rechnern, natürlich handelte es sich um schnelle 486 DX2/66, durfte nach Herzenslust und sehr ausgiebig gezockt werden. Die Knüller aus der Vergangenheit, wie zum Beispiel Shadow Caster, Ultima Underworld und Michael Jordan in Flight waren dabei genauso mit von der Partie wie die Hauptattraktionen Ultima VIII - Pagan und Theme Park. Richard Garriott und Chris Roberts stellten sich dem Publikum, live und zum Anfassen. Auf die brandheiße Frage, wann Ultima VIII denn endlich über die Ladentheken wandern wird, antwortete Mr. Garriott mit einem kurzen, aber aussagekräftigen Wort: "Februar". Damit ist wohl alles klar, doch sollte man am Rande bemerken, daß Ultima VIII noch besser aussieht als auf der ECTS Mitte des Jahres. Der Avatar kann springen, laufen und wie ein Besessener kämpfen. Mit sotten 2.000 Animationsstufen wurde er bedacht, das sind tatsächlich noch einmal 800 mehr als ursprünglich geplant waren.
Bei einem kurzen Gespräch mit Chris Roberts ließ dieser durchblicken, daß die Arbeiten an Wing Commander 3 bereits begonnen wurden. Wing Commander 3 wird allerdings ausschließlich auf CD-ROM erscheinen und ein Double-Speed-Laufwerk erfordern. Eine Frage, die viele interessierte, war, welches seiner Spiele ihm denn letztendlich besser gefällt, Strike Commander oder Wing Commander. Klare Antwort: Er liebt das Science Fiction-Szenario und allein deshalb erhält die Wing Commander-Serie den Vorzug. Außerdem war Strike Commonder anfangs lediglich ein Experiment, in dem die technischen Möglichkeiten für Wing Commander 3 ausprobiert werden sollten. Das daraus mehr wurde, ist ihm natürlich mehr als recht.



An diesen Rechnern wurden die Meisterschaften ausgetragen.



Richard Garriott und Ultima 8. Leider wurde eine bessere Aufnahme vom intensiven Rotlicht unterbunden.

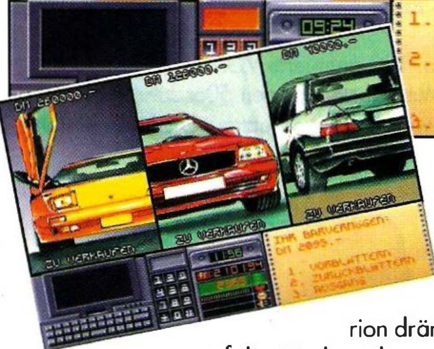
ChampionCHIP

Privateer sollte gezockt werden. Jeder Besucher konnte mit seiner Karte an diesem Wettbewerb teilnehmen. Drei sehr schwierige Level galt es zu meistern, um in die Endrunde zu gelangen. Im großen Finale standen sich dann schließlich der Gewinner vom Vormittag und der Gewinner vom Nachmittag gegenüber, die dann den besten Privateer-Spieler unter sich ausmachten. Der Gewinner durfte sich über einen willkommenen Urlaub im sonnigen Florida freuen. Auch nicht schlecht, wenn man die anhaltenden Minustemperaturen in Deutschland in Betracht zieht.

Der Planer

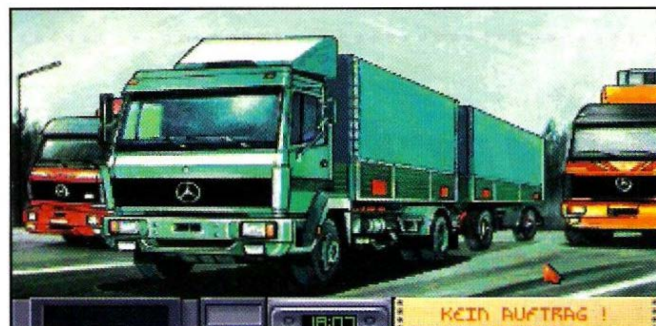
Planspiel





Die Zeit ist reif für neue deutsche Softwarehäuser. Nach Sunflowers und Ikarion drängt nun Greenwood auf den Markt und zwar mit einem Spiel, das auf Anhieb ein Riesenhit werden könnte. Holger Dickmann und seine fünf Kollegen arbeiteten acht Monate an "dem Planer", der Ende Januar im Handel stehen soll. Der Name erweckt eher den Eindruck, daß es sich um ein nüchternes Anwendungsprogramm handelt, doch wird man zum Glück eines besseren belehrt. Der Planer hegt ernsthafte Ambitionen, sogar Mad TV in den Schatten zu stellen. Hervorragende Grafiken, tolle Musikstücke und ein handfestes Gameplay zeichnen den Planer aus. Die Aufgabe, eine Spedition zu leiten, übt einen ganz besonderen Reiz aus, doch wurde das Thema so brillant verarbeitet, daß man von diesem Spiel vielleicht sogar süchtig wird.

Der Planer wird nicht nur für Freizeit-Trucker und Speditionsbesitzer ein Suchtspiel.

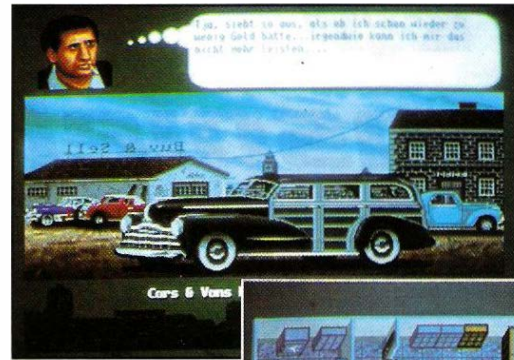




System: 386er, 2 MB RAM, VGA
Preis: ca. DM 120.-
Erhältlich: Ende Januar

Der Clou

Einbruch



Der Clou versetzt Sie in die Welt der Bankräuber und Millionendiebe.

NEO, bekannt durch Whale´s Voyage, hat wieder einmal ein heißes Eisen im Ofen. In Der Clou schlüpft der Spieler in die Rolle des kleinen Diebes Matt Stuvesunt, der in den 50er Jahren versucht, vom kleinen, unbedeutenden Ganoven zum Supergangster aufzusteigen.

Das Programm gliedert sich dabei grob in drei Teile. In der ersten Phase muß das zu beraubende Objekt eingehend beobachtet werden. Bis zu drei "Mitarbeiter" wollen dabei angeheuert werden, wobei je nach finanzieller Lage auf Anfänger und Profis zurückgegriffen werden kann.

In der Planungsphase wird der gesamte Einbruch schon einmal auf dem Reißbrett durchgespielt. Die Alarmanlage muß ausgeschaltet, der Tresor gesprengt werden usw.

Die Handgriffe der bis zu vier Einbrecher müssen dabei so geschickt koordiniert werden, daß sie sich möglichst kurz im Inneren des Hauses aufhalten. Nach der Planungsphase kommt die dritte und ausschlaggebende Runde: der Einbruch. Sie können in einer filmartigen Sequenz den Einbruch verfolgen und im Notfall auch selbst noch in das Geschehen eingreifen.



Der Clou wird, wenn es nicht zu Verspätungen kommen sollte, ab Februar 1994 sowohl für CD-ROM als auch als Diskettenversion erhältlich sein. Das Spiel wird ca. 100 animierte VGA-Grafiken, 60 Schauplätze und 30 Musikstücke aus den 50er Jahren bieten. Die CD-ROM-Version wird im Gegensatz zur Diskettenversion alle Dialoge über CD abspielen.

Channel Videodat

Datenfernsehen



Der Erfolg des Softwaredienstes Channel Videodat scheint nicht mehr zu bremsen zu sein. Über die Frequenz des Fernsehsenders Pro 7 strahlt der Anbieter seit längerem täglich neueste Software über Kabel oder Satellit aus, die mittels eines Decoders von jedem PC empfangen werden kann. Die neuesten Produkte aus der Videodat-Reihe sind eine 16 Bit-Decoderkarte (kein externes Gehäuse mehr) und eine speziell für Windows entwickelte Empfangssoftware. Mit dem multitaskingfähigen Windows-Programm scheint jetzt endlich das Problem gelöst zu sein, über das viele Anwender häufig geklagt haben: Der Rechner ist während des zeitaufwendigen Download-Prozesses nicht mehr ausschließlich mit Channel-Videodat beschäftigt, sondern steht dem Benutzer auch für andere Dienste (beispielsweise Textverarbeitung unter Windows etc.) zur Verfügung. Die Software kann nur direkt über Channel Videodat empfangen werden und kostet DM 89,-. Die neue Decoder-Steckkarte VD 2000 SL kann für DM169,- unter folgender Adresse bezogen werden:

VIDEODAT Medien GmbH
Bonner Straße 31
50389 Wesseling
Telefon: 02236/89940

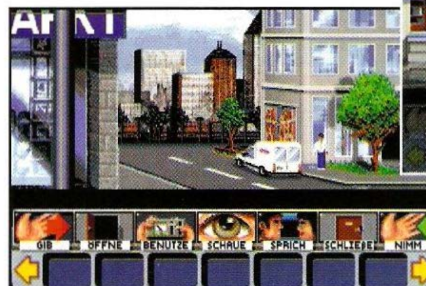
Telekom 2

Zweiter Versuch

Nachdem das erste Freeware-Spiel der Telekom leider etwas Schiffbruch erlitten hat, wurde nun vom Bochumer Art Department ein zweiter Teil fertiggestellt, der seinen Vorgänger schnell vergessen macht. Da es sich wieder um Freeware handelt, sind die Erwartungen natürlich nicht allzu hochgesteckt und werden dementsprechend weit übertroffen.

Telekom 2 kann sich wahrscheinlich sogar problemlos an die Spitze der Freeware-Spiele setzen und damit auch den Rechner als Werbemedium endlich durchsetzen. Bekommen kann man das zweite Telekom-Spiel in jeder Telekom Geschäftsstelle - natürlich kostenlos!





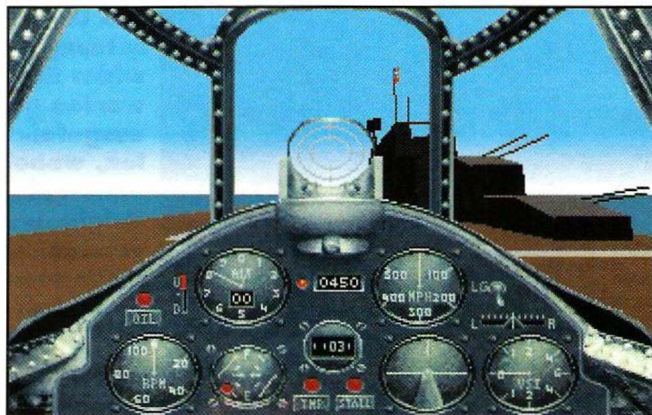
Ein Werbespiel ganz besonderer Güte. Starke Leistung.

System: 286er, VGA
Preis: Freeware
Erhältlich: Ende Dezember



Dynamix-Competition

Mitmachen und gewinnen!



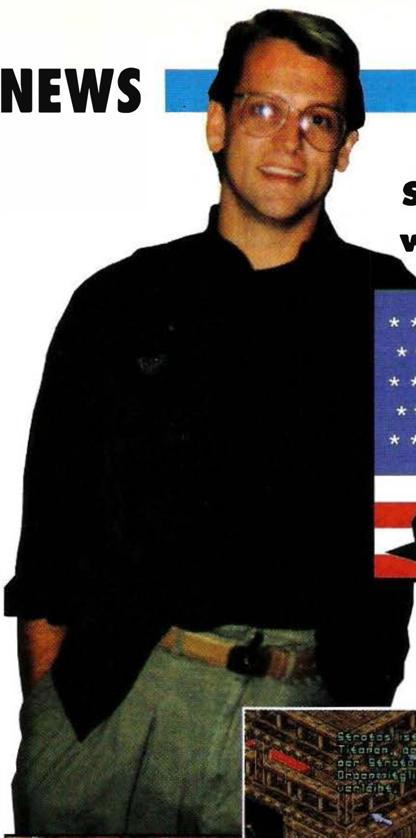
Mit einigen Monaten Verspätung landete jetzt der langerwartete Nachfolger von Aces of the Pacific in den Ladenregalen. Aces over Europe ist eine actionreiche Flugsimulation aus der Zeit des Zweiten Weltkriegs. In Flugzeugen der U.S. Airforce, der R.A.F. oder der Luftwaffe kämpfen Sie gegen die besten Piloten der damaligen Zeit. Welche Noten das Spiel im PC Games-Review bekommen hat, können Sie in der Ausgabe 9/93 nachlesen. Bomico verlost unter den Lesern der PC Games jetzt 10 Exemplare dieser Flugsimulation. Wenn Sie zu den glücklichen Gewinnern zählen möchten, sollten Sie die folgende Frage richtig beantworten können:

Wie heißen die beiden legendären Vorgänger von Aces over Europe, die ebenfalls bei Dynamix erschienen?

Ihre Antwort schreiben Sie bitte auf einer Postkarte an die folgende Adresse:

Computec Verlag GmbH & Co KG
Redaktion PC Games
Kennwort: Aces over Europe
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Sie waren schon immer an den heißesten Neuentwicklungen interessiert. Ab sofort in jeder Ausgabe der PC Games: Das neueste aus der Welt der Spielesoft- und -hardware. Direkt aus den USA von unserem Korrespondenten Markus Krichel.





Achtung! Avatar im Anmarsch!

Bis Ultimo. Alle Fans des Avatars werden sich noch etwas länger gedulden müssen. Ein Sprecher von Origin Systems gab bekannt, daß der britannische Superstar seine Aufwartung in **Ultima VIII - Pagan** nun doch erst **Ende Februar** und nicht, wie ursprünglich geplant, im Dezember machen wird. Das Warten wird sich sicher lohnen. Trösten Sie sich in der Zwischenzeit mit unserem Ultima VIII-Special in der Novemberausgabe der PC Games oder lesen Sie dazu den Bericht von der **Intel ChampionCHIP**.

Mondsüchtig. Was haben **Margot Kidder** (Superman), **Brian Keith** (Lieber Onkel Bill) und **Russel Means** (Der letzte Mohikaner) gemeinsam? Ganz einfach: alle drei spielen Hauptrollen in **Under a Killing Moon**, einem neuen CD-ROM-Abenteuer von **Access Software**. Der Titel, der bereits jetzt von der Fachpresse als der "Wegweiser für zukünftige CD-ROM-Produkte" gelobt wird, wird auf drei (!) CDs veröffentlicht. Die Story: Im Jahre 2045 versucht Privatdetektiv Tex Murphy, einen Kult auszuheben, der die Vernichtung der Erdbevölkerung durch einen selbstgezüchteten tödlichen Virus plant. Die Mitglieder dieser netten Truppe bringen sich selbst in einer Weltraumstation in Sicherheit, von der aus sie nach der Ausrottung der Bevölkerung die Erde übernehmen wollen. Jetzt kommt es: Die Kultmitglieder sind futuristische Nazis, deren Ursprünge auf das Jahr 1945 zurückgehen. Man sollte annehmen, daß bei einer derart teuren Produktion etwas mehr Wert auf das Drehbuch gelegt wurde. Fehlanzeige! Derselbe geistige Dünnpfiff, den wir schon hundertmal gesehen haben. Veröffentlichung: **Februar/März 94**.

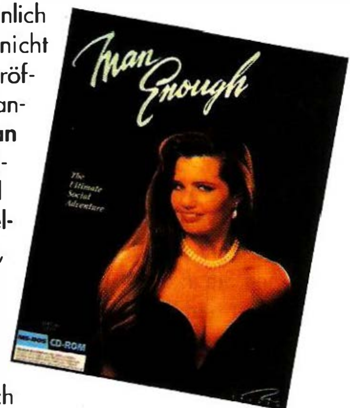
Zivilisiert. Fans von **Sid Meiers Civilization** werden sich über die nächste Meldung freuen. Es wird gemunkelt, daß ein Nachfolgeprodukt mit dem Titel **Colonization** in Arbeit ist.



Die Übersetzung ist wider Erwarten gut ausgefallen, wobei vielen die Originalversion mehr zusagen wird.

Dieses Spiel befaßt sich mit der Entdeckung und Kolonialisierung Amerikas, beginnend im Jahr 1842. Ob Sid sich an diesem Projekt persönlich beteiligt, ist jedoch noch nicht bekannt. Näheres erfahren Sie in einer der nächsten Ausgaben, in der ich Sid Meier interviewen werde.

Manns genug? Nichts kann peinlich oder dumm genug sein, daß nicht jemand bereit wäre, es zu veröffentlichen. In diesem speziellen Fall handelt es ich um ein Produkt namens **Man Enough** von **Tsunami Software**. In diesem CD-Anmach- und Abdrückerspiel versucht der offensichtlich unter sexuellem Notstand leidende Spielcharakter, solche Damen wie Erin die Rechtsanwältin, Quinn die Fernsehansagerin oder Kellie die Psychologin zum Ringelpiez mit Anfassen zu überreden. Warum diese Damen von offensichtlich hohem Bildungsstand sich mit Schmuddelprodukten dieser Art einlassen sollten, bleibt jedoch ungeklärt.



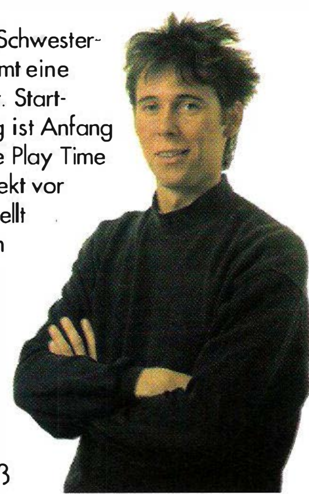
Sitz! Virtual Reality-Fans können sich jetzt für nur noch **55.000 Dollar** den **Cyberpod** von **RPI Advanced Technology Group** ins Spielzimmer stellen. Der Cyberpod besteht aus einem Cyberstuhl, der sich an Sicht, Gehör und Tastsinn orientiert und sich dementsprechend bewegt. Das Produkt wird über ein Stimmerkennungsprogramm eingestellt. Wenn man jetzt noch Geschmackssinn einbauen würde, hätten wir eine ganz reizende Eßzimmerausstattung.

Soviel zur ersten Ausgabe von **Checkpoint USA**. Für Anregungen und konstruktive Kritik zu dieser Kolumne bin ich immer dankbar. Hierzu können Sie mich in **Compuserve** unter der Adresse 73233,742 (**Internet** 73233.742 @compu-serve.com) erreichen oder einen Brief an die Redaktion, Stichwort Checkpoint USA, schicken. Tschüß und bis zum nächsten Mal, Markus Krichel.



Play Time Show

Showtime



Es ist endlich soweit: Unser Schwestermagazin Play Time bekommt eine gleichnamige Fernsehshow. Startschuß für die erste Ausstrahlung ist Anfang Februar 1994. Danach geht die Play Time Show wöchentlich auf RTL 2 direkt vor Bravo TV auf Sendung. Vorgestellt werden unter anderem die zehn höchsten Plazierungen in den Charts, wobei alle Systeme, sprich PC, Amiga, Nintendo und Sega, beleuchtet werden. Außerdem wird über die aktuellen Entwicklungen, wegweisende Trends und alle brandheißen Messen berichtet, so daß Sie immer "UPtoDATE" sind.

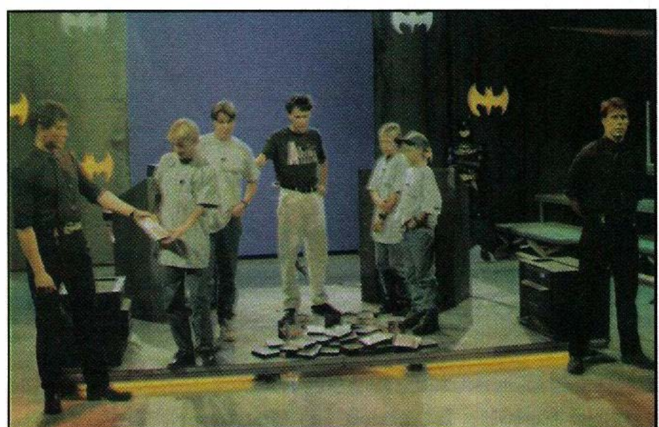
Neben den ausführlichen News und Spielvorstellungen gibt sich Stefan Heller, der Moderator der Sendung, im rasanten Spielteil die Ehre. Zwei Teams treten zunächst gegeneinander an, um schließlich den absoluten Sieger aus der Gewinnermannschaft zu ermitteln. Doch dann ist immer noch nicht Schluß, denn wer am Ende wirklich das Siegertreppchen von oben betrachten möchte, muß noch gegen den Champion der letzten Folge antreten und ihn auch schlagen.

Für wen sich das sehr interessant anhört, der kann sich bei uns melden. Am besten stellen Sie sich immer als Team vor, d. h. mit einem Freund oder Bekannten, denn schließlich muß die erste Hürde ja zusammen mit einem weiteren Joystickvirtuosen genommen werden. Darüber hinaus sollten Sie das 14. Lebensjahr bereits hinter sich gelassen haben und der Bewerbung ein Bild hinzufügen. Das ganze schicken Sie dann an:

Computec Verlag GmbH & Co. KG

Kennwort: Play Time Show

Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



Moderator Stefan Heller mit den Kandidaten der Pilotsendung. Da könnten auch Sie stehen.

Virtuality Café

Virtual Reality zu

Seit einigen Wochen gibt es in Berlin einen Anlaufpunkt für Cybernauten. Ganz in der Nähe des Kurfürstendamms hat das erste Virtuality Café seine Pforten geöffnet. Hinter einer eher schlichten Fassade wartet das virtuelle Vergnügen auf den angehenden Cyberpunk in Form von acht speziellen Spielautomaten. Inmitten von wilden Verfolgungsjagden per Doppeldecker oder bei spannenden Gefechten mit Robotern müssen Sie sich leibhaftig bewähren. Umgeben von guter Musik, stimmungsvollem Licht und einer ansprechenden Einrichtung kann hier jeder die kurzweilige Unterhaltung suchen.

Jeweils vier Stand- und Sitzgeräte laden zu einem Spiel im virtuellen Raum ein. Ab sieben Mark pro Spieleinheit beginnt das Abenteuer für Sie. Für den ambitionierten Vielspieler gibt es einen entsprechenden Nachlaß. Für Einsteiger steht ein Mitarbeiter des Cafés mit sachkundigem Rat bei den ersten virtuellen Abenteuern zur Seite. Für ausreichend Unterhaltung ist auf jeden Fall gesorgt. Diverse Games aus den unterschiedlichsten Bereichen stehen dem Besucher zur Verfügung. Das Angebot reicht von der typischen Flugsimulation bis hin zu ausgeklügelten Adventures und galaktischen Abenteuern. Jedoch der eigentliche Spaß stellt sich erst beim gleichzeitigen Spielen mit bis zu vier Personen ein. Hier kommt dann wirklich das Gefühl auf, selbst inmitten des Spiels zu sein.

Doch kommen wir nun zum eigentlichen Spiel. Wenn Sie sich für ein bestimmtes Spiel entschieden haben, kann das virtuelle Vergnügen beginnen. Die Wahl ist auf die Flugsimulation Flying Aces gefallen. Vier virtuelle Doppeldecker warten auf den ersten Start. Rasch werden noch einige Eingaben gemacht, die Helme liegen fest an und schon startet das Programm. Über Lautsprecher bekommen Sie die letzten Anweisungen, Sie drücken den Gashebel nach vorn und Ihre Maschine setzt sich in Bewegung. Über im Helm eingebaute Mikrofone verständigen sich die Spieler untereinander. In wenigen Sekunden sind Sie in der Luft und schon erspähen Sie die ersten Widersacher. Durch die Bewegung des Helms bekommen Sie auch mit, was hinter oder unter Ihnen los ist. Die Stimme im Helm gibt Ihnen weiterhin Tips beim Fliegen. Jetzt haben Sie den ersten Feind im Visier. Mit einem Knopfdruck geben Sie einige gezielte Schüsse ab. Treffer. Eine Punktzahl erscheint im Display und über den Kopfhörer hören Sie die passenden Worte von Ihrem Nachbarn, für den das Spiel gerade zu Ende ist. Unzählige Flugzeuge und Zeppeline sind am Himmel. Und gerade als Sie sich an das neue Gefühl im virtuellen Raum gewöhnt haben, ist das Spiel zu Ende. Den Helm absetzen und schon hat Sie die reale Welt wieder. Mit Ihren Flugpartnern verfolgen Sie an einem speziellen Terminal nochmals die Höhepunkte des Spieles. Und nun vielleicht ein anderes Spiel?

Teure Maschine

Was steckt nun technisch hinter diesen neuartigen Spielmaschinen? Kein Gerät ist unter 100.000 Mark erhältlich. Momentan gibt es zwei Varianten der Geräte. Im Sitzgerät verfolgen Sie das Spielgeschehen per Helm und steuern die Bewegungen mittels eines analogen Joysticks. Dieses System ist speziell für Flug- und Rennsimulatoren entwickelt worden. Sie sitzen also im Cockpit oder hinter einem Lenkrad.

In den Standgeräten steht der Spieler im Raum und ist nur durch einen Schutzring in seiner Bewegungsfreiheit begrenzt. Jede seiner Bewegungen wird von Sensoren sofort erkannt und in das Spiel einge-





Virtual Reality ist stark im Kommen. Selbst in Berlin können Interessierte jetzt schon einen Blick in die nahe Spielerzukunft werfen.

m Kaffee









Wenn man den Kopf dreht, verändert sich die Perspektive. So entsteht ein virtuelles Bild (oben); Mit Gesichtsmaske und Joysticks bewaffnet kann man in zahlreiche Spiele versinken (links).

speist. Sämtliche Bewegungen im Spiel steuert der Spieler über einen speziellen Joystick, den er wie einen Colt in der Hand hält.
Doch die eigentliche Krönung stellt die Vernetzung der Geräte dar. Das sogenannte "Head-4-Head-System" ermöglicht das Verbinden von bis zu vier Spielstationen. Ein schnelles Netzwerk wickelt die gesamte Kommunikation ab. Zu jedem System gibt es noch zwei dazugehörige Präsentationsstationen, die dem Zuschauer Einblick in das Spielgeschehen geben. So wird der Benutzer per Video genauestens in die Funktionsweise und Möglichkeiten des Spieles eingeführt. Es handelt sich hierbei um eine Art interaktive Lernstation. Zudem geben Sie alle notwendigen Informationen ein und suchen sich einen bestimmten Charakter aus. In der speziellen "Replay-Station" bewegt sich das computergesteuerte Bild in der Art eines außenstehenden Betrachters über das gesamte Spielfeld und ermöglicht den optimalen Überblick über das aktuelle Spiel. Eine weitere Ergänzung stellt eine spezielle Kamera dar. Durch sie kann auch der Außenstehende am virtuellen Spektakel teilnehmen. Der Zuschauer erlebt auf einer Projektionswand oder auf Monitoren das Abenteuer live mit. Sie sehen den Spielverlauf aus der Sicht einer dritten Person.
Auch bei der Tonerzeugung gibt es Neues zu berichten. In allen Helmen sind spezielle Mikrofone eingebaut, wodurch sich die einzelnen Spieler jederzeit unterhalten können. Doch das System geht bei der Übertragung der Sprache noch einen Schritt weiter. Ein eigens entwickelter Computer kann anhand von elektronischen Stimmschablonen jede Stimme entsprechend der eingenommenen Rolle verfremden. Sie spielen somit nicht nur beispielsweise die Rolle eines Kriegers, Sie sprechen auch mit dieser Stimme. Für eine klangliche Untermalung sorgt eine stereofone Ton- und Musikwiedergabe in den Helmen. Die Hardware basiert auf einem Amiga mit diversen Erweiterungen, die speziell auf das System abgestimmt sind.
Auch wenn die Grafik an manchen Stellen noch etwas ruckelte, so sind doch diese Geräte die Vorboten einer neuen Ära von interaktiven Spielen. Selbst im Spiel zu sein, stellt wohl die aufregendste Art des Spielens dar, die es gibt. Bleibt also abzuwarten, was in den nächsten Jahren im Unterhaltungsbereich auf uns zukommt. Das "Holodeck" des Raumschiffes Enterprise läßt schön grüßen.

Wilfred Lindo ■

Spiele im Überblick

Spiel	Art
Legend Quest	Rollenspiel
Dactyl Nightmare	Strategie
Capture The Flag	Rollenspiel
Gridbusters	Sportsimulation
Hero	Strategie
Exorex	Kampfspiel
Cockpit	Flugsimulation
Battlesphere	Weltraumsimulation
Total Destruction	Stockcarsimulation
Flying Aces	Flugsimulation

Leisure Suit Larry 6 - Shape Up or Slip Out!

Ein Mann für alle Fälle...



Der Mythos im Polyesteranzug ist zurück. Die Fönfrisur ist zwar etwas ausgedünnt und der Bauch ein bißchen dicker, aber hormonell ist Larry Laffer so fit wie noch nie. Wie erwartet, dreht sich auch im fünften Teil alles um die Eroberung des schönen Geschlechts.

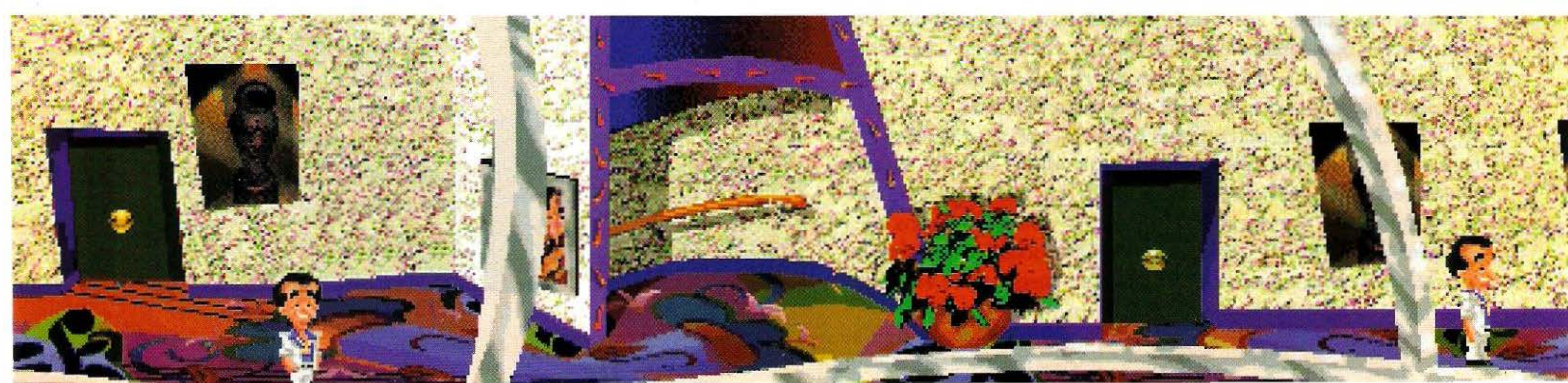
Wieso eigentlich fünfter Teil? Die einfache Erklärung für die Versionsnummer 6 geht auf ein Versprechen zurück, das Al Lowe vor einigen Jahren der Fachpresse gegeben hatte: "Larry 4 wird es nie geben!" kündigte der - damals stark entnervte - Larry-Schöpfer an. Als er sich dann aber doch anders entschied und sein Versprechen nicht brechen wollte, taufte er die vierte Folge kurzerhand Larry 5. Das große Abenteuer beginnt diesmal am Strand von Los Angeles. Unter allen Sonnenanbetern wird ausgerechnet Larry Laffer für die Teilnahme an der Fernsehshow "Stallions" (zu deutsch "Hengste") ausgewählt. Als Gewinner des zweiten Preises darf er sich über zwei Wochen Club-Urlaub an der Costa Lotto freuen. Nach allen nervenaufreibenden Abenteuern, die er zuletzt hinter sich gebracht hat, erscheint ihm dieser Gedanke auch durchaus als verlockend. In der Sonne liegen, Cocktails nippen und mit jeder Menge Mädchen flirten - alles vom Feinsten! Leider entpuppt sich sein Hotel, das "La Costa Lotta´s", als Erlebnishotel für Körperbewußte: Keine Cocktails, kein kühles Bier, sondern Möhrensaft und Mineraldrinks. Außerdem sind die weiblichen Gäste weniger auf einen Urlaubsflirt als auf ihr tägliches Aerobic-Training aus. Hier eine Freundin zu finden, ist also



Zu Traumfrau Shamara führt nur ein Weg: Der Speiseaufzug befördert Larry ins Penthouse.



Das Fitnesszentrum des Hotels - der Mann hinter der Theke liebt Männer wie Larry...



Der Larry-Mythos

1987

Der erste Teil von Larry Laffers Abenteuern schlug ein wie eine Bombe. Innerhalb weniger Monate nach dem Erscheinen von Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards konnte in ganz Deutschland kein größerer Industriebetrieb und keine Universität mehr betreten werden, die nicht mindestens eine Raubkopie des Erwachsenen-Adventures im Rechnernetz hatte. Trotz seines machohaften Auftretens und seiner unzweideutigen Absichten sicherte sich Larry Laffer auch einen Platz im Herzen vieler weiblicher PC-Spieler: Das ganze Spiel war nämlich dermaßen mit Klischees überladen, daß es schon wieder amüsant war. Das Ziel des ersten Larry-Abenteuers war, eine Frau für Larry zu finden, was mit dem aufreißerhaften Outfit und dem nicht gerade vorteilhaften Aussehen des Anti-Helden nicht einfach war. Mittels der Cursortasten und dem Eingeben von einfachen englischen Befehlen (Say Hello, Give Drink usw.) steuerte man Larry durch die Räumlichkeiten seiner Stammkneipe "Lefty's", und wenn man an den Schlägern vor der Kneipe vorbeikam (erinnern Sie sich?) auch zu anderen interessanten Plätzen. Am Schluß des Abenteuers lernt Larry dann doch ein Mädchen kennen: Eve.

1988

Im zweiten Teil Looking for Love (in several wrong places) geht es heiß her. Eve hat Larry inzwischen wieder auf die Straße gesetzt. Der versucht sein Glück mit einem paar Lotterielosen und landet durch ein kleines Mißverständnis in einer Fernsehshow. Den Hauptpreis, eine Kreuzfahrt in der Südsee, staubt natürlich Larry Laffer ab. Die nächsten Etappen seiner Reise: Dampfer, Rettungsboot, Südseeinsel. Doch Larry hat Glück im Unglück, denn auf der Insel findet er nicht nur Piranhas und Treibsand, sondern auch seine große Liebe: Die Hulahula-Schönheit Kalalau gibt ihm das Jawort.

1989

Daß man sich mit seiner "großen Liebe" auch täuschen kann, stellt Larry zu Beginn von Passionate Patty in Pursuit of the Pulsating Pectorals fest. Seine Frau wirft ihn raus, da sie sich nach diversen peinlichen Erlebnissen mit dem Schwerenöter doch mehr zum eigenen Geschlecht hingezogen fühlt. Larry verliert seinen Job in der Firma seines Schwiegervaters und irrt durch den Dschungel der Südseeinsel, bis er im Casino auf Passionate Patty trifft. Nachdem er sich bei einer Anwältin die Scheidungspapiere besorgt hat, geht's ab ins örtliche Fitnesscenter, denn auf den breiten Schwimmreifen um Larrys Hüften scheint Patty nicht zu stehen. Nachdem er die Pfunde abtrainiert hat, ist sie bereit, ein Rendezvous mit Larry zu vereinbaren. Es kommt wie es kommen muß und die beiden beginnen ein Tête-à-Tête. Als Patty im Schlaf den Namen eines anderen Mannes murmelt, ist Larry tödlich gekränkt und trollt sich. Ab jetzt übernimmt der Spieler die Rolle von Passionate Patty, die sich verzweifelt auf die Suche nach Larry macht. Natürlich gibt es ein Happy End und die Turteltauben werden wieder glücklich vereint.

1991

Auch in Teil 5 - Passionate Patty Does a Little Undercover Work - gibt es zwei verschiedene Handlungsfäden. Larry wird von der PornProdCorp für das Casting einer Fernsehshow angeworben. Für "America's Sexiest Homevideo" soll ausgerechnet er die Mädchen aussuchen. Patty hingegen wird vom FBI angeheuert, um undercover gegen die Kriminalität im Showbusiness zu ermitteln. Larry 5 spielt in verschiedenen Schauplätzen quer über die USA. Außerdem kann der Spieler auch hier wieder sowohl in Larrys als auch Pattys Haut schlüpfen. Ganzheitlich betrachtet ist dieser Teil bis jetzt der absolute Höhepunkt der Serie.



Larrys Traumfrauen

Gammie



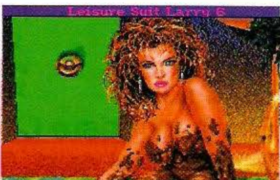
Diesem Mädchen begegnet Larry bereits beim "Einchecken". Beim ersten "Abchecken" der Lage beichtet sie ihm auch gleich ihren größten Wunschtraum: Um die Hüften und darunter hat sie ein paar Pfunde zu viel. Wenn Larry es schafft, die kaputte Fettpolster-Absaugmaschine im Hotel wieder in Gang zu bringen, verspricht sie ihm, den "glücklichsten Mann" der Welt aus ihm zu machen.

Burgundy



Burgundy gibt jeden Abend Country-Songs in der Blues-Bar zum besten. Mit Möhrensaft und Mineraldrinks kriegt Larry diese Frau bestimmt nicht ´rum. Etwas anderes wären da schon ein oder zwei Six-Packs Bier. Bloß woher soll Larry den Gerstensaft bekommen?

Charlotte



Charlotte will weder Blumen noch Schmuck: Ihr verlangt es nach einem Satz Batterien, ja richtig gelesen, Batterien. Wenn Larry wüßte, was Sie damit vorhat, würde er ihr diesen Gefallen sicher nicht tun. Für die Lösung des Adventures ist diese Gefälligkeit aber dennoch notwendig.

Thunderbird



Oh je! Was Thunderbird wohl mit den Handschellen anstellen will, die Larry für sie besorgen soll? Na was wohl! Ein Mädchen, das den ganzen Tag im Kraftraum verbringt, wird sicherlich nicht viel Sinn für das haben, was Otto Normalverbraucher unter Streicheleinheiten versteht.

Cav



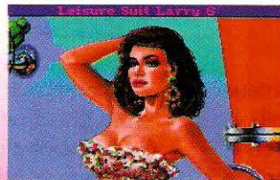
Larry´s Versuche, am Aerobic teilzunehmen sind leider zum Scheitern verurteilt. Vielleicht kann er Cav, die Aerobic-Trainerin, dazu bewegen, bei einem Saunagang alle Hüllen fallen zu lassen? Ins Schwitzen kommt er bei dieser Traumfrau auf alle Fälle!

Shamara



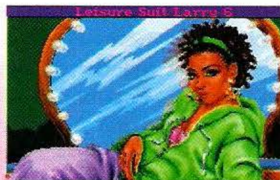
Soviel wie Shamara verlangt keine andere. Sie will Schmuck, Blumen, Champagner und noch mehr, bevor sie bereit ist, sich mit ihm abzugeben. Dafür hat sie aber auch am meisten zu bieten. Wenn Larry es schafft, das Herz dieser Frau zu erobern, findet das Adventure ein Happy End.

Rose



Larry begegnet Rose im High Colonic Treatment Room. Wenn Larry für die bildhübsche Blumenliebhaberin einen Strauß Blümchen besorgen kann, erteilt sie ihm eine "Spezialbehandlung". Leider stellt sich Larry etwas ganz anderes darunter vor als Rose.

Shablee



Shablee, die im Schminkkurs zu treffen ist, wünscht sich nichts sehnlicher als ein hübsches Abendkleid. Wenn Larry ihr diesen Wunsch erfüllt, erlebt er mit Shablee eine überaus romantische Nacht am Strand - vorausgesetzt er weiß, wie man verantwortungsbewußt mit seiner und anderer Menschen Gesundheit umgeht...

Merely



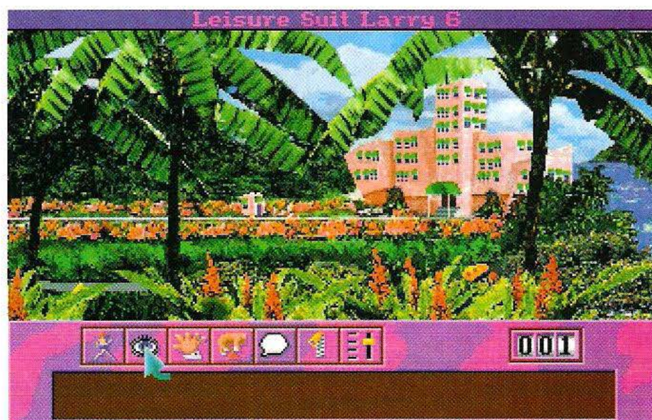
Ihre Vorliebe sind gefährliche Hobbies. Zum hoteleigenen Bungee-Jumping-Turm hat sie aber leider keinen Schlüssel. Larry kann sich für den freien Fall zwar nicht gerade begeistern, aber den Schlüssel besorgt er ihr gerne. Leider kommt Larry auch hier nicht ungeschoren davon: Ein Sprung ins kalte Naß läßt sich kaum vermeiden.



Wenn ein Mann in die Jahre kommt und noch dazu weder besonders attraktiv, intelligent oder reich ist, hat er nur eine Chance, wenn er am Ball, besser gesagt an den Bällen, bleiben will: Er muß besonders überzeugend vortäuschen, er wäre intelligent, reich und attraktiv. Ein kleiner Gefallen zur rechten Zeit tut dann vielleicht das Übrige. Die Mädchen, die Larry im La Costa Lotta´s kennenlernt, haben jede Menge kleiner Wünsche und so kommt Larry Laffer diesmal gehörig ins Schwitzen.



Statt Haute Cuisine gibt´s hier nur Essen vom Imbiss-Stand. Fast Food für Gesundheitsbewußte.

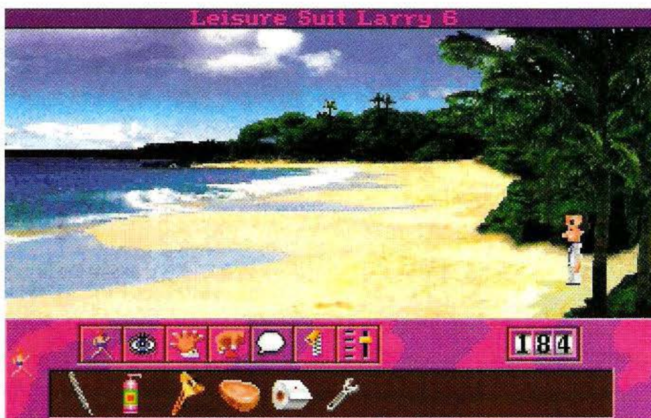


Das La Costa Lotta´s: Idyllisch gelegen. Na, wenn´s hier keine Mädels gibt...

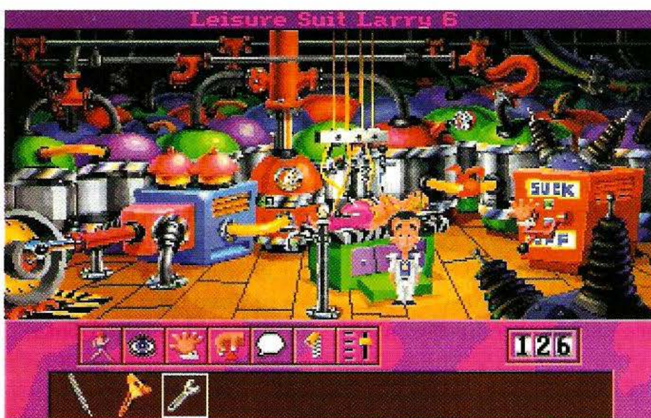
selbst für einen routinierten Aufreißer wie Larry Laffer kein Zuckerschlecken.

Für mich...

Das Abenteuer beginnt an der Rezeption des La Costa Lotta´s. Nachdem Larry sich den Zimmerschlüssel geholt hat, kann er seine Suite genauer untersuchen. Offensichtlich ist alles so, wie man es für ein Luxushotel erwarten kann: Die Klospülung ist defekt, aus dem Wasserhahn kommt braune Brühe und vor der Zimmertür steht ein laut brummender Getränkeautomat. Wie den Hotelprospekten aber zu entnehmen ist, ist immerhin für ein reichhaltiges Unterhaltungsprogramm gesorgt: Aerobic, Schlammbäder, Sauna, Schminkkurse, Bungee-Jumping und so weiter. Leider ist das alles nicht das, was Larry sich unter guter Unterhaltung vorstellt. Also, nichts wie runter an die Rezeption und nach Mädchen Ausschau gehalten! Der weibliche Portier wäre da bereits ein interessantes "Medium". Gammie ist auch grundsätzlich nicht abgeneigt. Allerdings stellt sie eine Bedingung, wenn Larry ihr näherkommen möchte. Er muß die defekte Wundermaschine im Gesundheitstrakt des Hotels reparieren, mit der unliebsame Fettpölsterchen an Beinen und Hinterteil abgesaugt werden können. Auf den Weg durch das La Costa Lotta´s lernt Larry natürlich noch weitere Damen



An diesem Strand eine Liebesnacht mit Shablee - mmmh, das wäre etwas...



Nachdem die Fett-Absaugmaschine repariert ist, bekommt Gammie ihr Fett weg!

kennen und eigenartigerweise haben sie alle etwas gemeinsam: Keine läßt sich auf Larry ein, bevor er ihr nicht einen besonderen Wunsch erfüllt hat. Burgundy, die Sängerin aus der Hotelbar, verlangt nach ein paar kühlen Bierchen, Shablee, auf die Larry im Schminkraum trifft, wünscht sich ein schönes Abendkleid, und die schöne Merely möchte den Schlüssel für den Bungee-Jumping-Turm.

... soll´s rote Rosen regnen!

Für Spieler, die mit dem Sierra-Mausinterface vertraut sind, entfällt jegliche Einarbeitung. Gegenstände können wieder durch vorheriges Anklicken des entsprechenden Aktionssymbols betrachtet, aufgenommen oder benutzt werden. Mit den beteiligten Charakteren kann Larry durch Anklicken mit dem Sprechblasen-Symbol ins Gespräch kommen. Leider besteht dabei keine Wahlmöglichkeit zwischen verschiedenen Sätzen. Die einzige auffallende Neuerung ist eine Programmfunktion, die den Spielstand alle x Minuten (frei wählbar) automatisch speichert. Auch grafisch hat sich im Vergleich zu Larry 5 nicht viel getan. Die Zeichnung und Animation der Figuren entsprechen dem Stand von damals - der 320 mal 200 Pixel-Modus hätte eigentlich mehr zu bieten. Beim Sound wird dafür jetzt auch der General Midi-Standard unterstützt, was Larry 6 wenigstens in dieser Beziehung von den ersten vier Teilen abhebt.

Thomas Borovskis ■

Statement



Die Story ist diesmal nicht ganz so spektakulär wie in früheren Abenteuern. Kein Schiffbruch, keine Totschläger und kein KGB-Agent bedroht Larrys Leben. Soll die Suche nach einer Frau etwa alles sein, was dem Käufer geboten wird? Nachdem man allen Mädchen im Hotel bei ihren Problemen weitergeholfen hat, stellt sich heraus: Ja! Wenn man den Spielspaß der Leisure Suit Larry-Reihe als Fieberkurve anzeichnet, ist Larry 6 sicherlich der Tiefpunkt ihres Verlaufs. Nachdem man von Teil 1 bis 5 eine stetige Steigerung beim Einfallsreichtum für die Hintergrundstory gewohnt war, ist das "Angegrabe" im La Costa Lotto´s doch recht banal. Trotz allem zehrt das liebeshungrige Männchen im Polyesteranzug noch immer von dem Mythos, der in den letzten Jahren um ihn entstand. Eingefleischte Larry-Fans werden das Spielen von Shape Up or Slip Out genauso unterhaltsam finden wie eh und je. Ansonsten zeigt sich das Spiel von der gewohnt frivolen Seite: Lorrys Sprüche sind noch genauso schlüpfrig wie in seinen jungen Jahren und die Gags in dem Spiel laufen allesamt auf das "eine" hinaus. Wer nach einem neuen Spiel für Erwachsene sucht, das pfiffige Unterhaltung bietet, ohne in die Pornographie oder den Stumpfsinn abzurutschen, hat derzeit zu diesem Adventure keine Alternative. Der Schwierigkeitsgrad, und damit auch die Länge, ist für Sierra-Verhältnisse recht hoch bemessen. An zwei oder drei Abenden ist das Spiel nicht zu lösen - für Larry-Fans also eine Herausforderung.



Eine Darmspülung ist eine feine Sache. Larry ist vor Begeisterung ganz von den Socken.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 11 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Läuft auch unter Windows im Fenster

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Sierra

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
75%	85%	85%	83%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

B-Wing

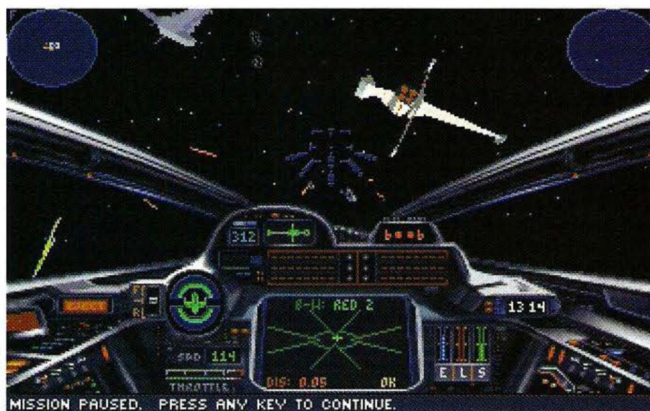
Flügelstürmer

LucasArts legt eine weitere Ergänzung zu X-Wing vor: den B-Wing, einen neuen Raumjäger inklusive sechs historischen Missionen und einer kompletten Tour of Duty.



Neue Missionen erfordern neue Aufträge. Der ergraute Commander erteilt die Instruktionen (oben).

Wenn Sie X-Wing mit Begeisterung gespielt haben, dann sollte Sie auch diese Erweiterung (die den Besitz von X-Wing allerdings voraussetzt) interessieren. Über die Raumkampfsimulation selbst gibt es nicht mehr viel zu sagen (vgl. PC Games 5/93), deshalb werden wir uns darauf beschränken, die spieltechnischen Aspekte von B-Wing zu beleuchten.



Geschulte X-Wing-Piloten müssen sich nicht lange an das neue Cockpit gewöhnen.

Ein neuer Raumjäger

Der B-Wing ist der neueste Raumjäger der Allianz und, wie man nach ausgiebigen Testflügen bestätigen kann, eine prächtige Maschine. Es handelt sich dabei um einen schweren Raumjäger, der mit drei Lasern, drei Ionenkanonen und zwölf Protonentorpedos bestens bewaffnet ist und außerdem über stärkere Schilde als der Y-Wing verfügt. Sehr schön ist auch, daß trotz dieser starken Ausrüstung die Flugleistungen nur geringfügig unter denen des X-Wing liegen. Die Daten (X-Wing-Werte in Klammern): Normalgeschwindigkeit 90 (100), Höchstgeschwindigkeit 137 (150), Kampfgeschwindigkeit (Laser plus eins) 80 (88). Hauptaufgabe des B-Wing ist der Angriff auf gegnerische Großraumschiffe wie Korvetten, Fregatten und Sternenzerstörer, und dafür ist er dank seiner Schilde und Feuerkraft gut geeignet. Unter anderem ist es damit möglich, mit bloßen Händen (soll heißen nur mit dem Laser) eine Nebulon B-Fregatte auszuschalten. Selbstverständlich kann man mit dem B-Wing erst mal im Trainingsgelände üben, noch mehr Übung im Umgang mit der Maschine erhält man bei sechs historischen Missionen, die meiner Meinung nach genau den richtigen Schwierigkeitsgrad haben. Die Tour of Duty 5 besteht aus 24 (!) Missionen, von denen ungefähr die Hälfte mit einem B-Wing absolviert werden. Der Rest sind Missionen mit anderen Jägern. Auch hier hat LucasArts nicht den Fehler gemacht, die Schwierigkeit unnötig zu steigern (man erinnere sich an Wing Commander Secret Missions bzw. Special Operations), denn das ganze bewegt sich auf dem Level des Basisspiels, das ja auch nicht ganz einfach ist. Kurz und gut, mit X-Wing liegt eine gelungene Ergänzung eines hervorragenden Spiels vor, mit der nicht nur der Hersteller Geld verdient, sondern die auch dem Spieler Freude bereitet.

Peter Freunscht ■



Optisch nicht ganz so ansprechend wie der X-Wing, erweist sich der B-Wing als schlagkräftig.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD2,5 MB	Roland
MEM588 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- installiert Sprache passend zum Basisspiel

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
MicroProse

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
90%	95%	95%	94%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

Syndicate Data Disk American Revolt

Das Syndikat ist zurück

Bullfrog hatte schon beim Erscheinen von Syndicate angekündigt, dem Spiel eine Datendiskette folgen zu lassen. Auf der einen Seite garantierten die knappen 50 Aufträge nicht gerade ewige Motivation, zum anderen war die angekündigte Netzwerkversion von Syndicate zum ursprünglichen Erscheinungstermin noch nicht fertig.

Die nun vorliegende Datendiskette spielt in der Zeit nach der Welteroberung durch Ihr in Syndicate gespieltes Syndikat. Alle Ihre Agenten wurden mit Körperteilen V3 ausgerüstet und sämtliche bekannten Waffen wurden entwickelt. Doch mit einem Schlag revoltiert Gesamtamerika und schafft es, sich Ihrer Kontrolle zu entziehen. Natürlich können Sie so einen Schlag nicht auf sich sitzen lassen und haben nun die Aufgabe, den gesamten amerikanischen Kontinent in insgesamt 20 neuen Missionen zurückzuerobern.

Amerika schlägt zurück...

Der Schwierigkeitsgrad der Missionen wurde stark angezogen, speziell die schon im Original-Syndicate schwierige Station Atlantis ist fast nicht zu erobern. Alle feindlichen Syndikate haben sich hier gegen Sie verschworen und machen mit Lasern, Raketenwerfern und Miniguns Jagd auf Ihre armen Vier. Härter geht es wirklich nicht mehr! Diese Zusatzdiskette ist ein absolutes Muß für jeden Fan von Bullfrogs Überflieger Syndicate.

Lars Geiger



Der Luftangriff



Wenn der Gegner Ihnen die schwerbewaffneten Feind-Cyborgs gleich in ganzen Rudeln auf den Hals hetzt oder wenn sich Ihr Zielobjekt in einem Schlupfloch versteckt hat, das nur mit schweren Waffen erobert werden kann, ist die Luftwaffe eine gern gesehene Hilfe. Zehn Sekunden nachdem Sie Unterstützung angefordert haben, sollten Sie das Einsatzgebiet weiträumig geräumt haben, denn der Einsatz der Luftwaffe ist vernichtend. Dafür werden Ihnen bei jedem Einsatz aber auch gleich 50000 Credits von Ihrem Konto abgezogen.

Der Mehrspielermodus

Neben den 20 neuen Missionen kann die Datadisk auch noch mit einem zweiten, lange erwarteten Feature aufwarten: dem Mehrspielermodus. Vorausgesetzt Sie verfügen über ein NETBIOS-kompatibles Netzwerk, haben Sie mit der Datendiskette nun die Möglichkeit, zehn verschiedene Bezirke mit bis zu acht Spielern unsicher zu machen.
Eine wichtige Einschränkung ist aber, daß jeder Teilnehmer der Mehrspieleroption eine eigene Version von Syndicate installiert haben muß und daß alle Versionen für die gleiche Sprache konfiguriert sein müssen.

Der Tarnschild



Hierbei handelt es sich um einen neuartigen, neuro-elektronischen Tarnmechanismus, der es Umstehenden nach dem Einschalten nicht mehr ermöglicht, Ihre Cyborg-Spezialagenten von der normalen Stadtbevölkerung zu unterscheiden. Leider funktioniert der Tarnschild nur in den neuen Mehrspielerszenarien, denn computergesteuerte Feind-Cyborgs durchschauen diese Tarnung ohne Probleme.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
MEM585 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- jetzt auch über Netzwerk spielbar

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Bullfrog

RANKING



Spieleranzahl	1-8
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

U.S.-Gold hat für Kingmaker einen historischen Hintergrund gefunden, der bislang noch nicht auf dem Computer zu sehen war: der Rosenkrieg.



Kingmaker

Es lebe der König

Mit Versen aus William Shakespeares "Heinrich VI." beginnt die Einleitung von Kingmaker, doch danach liegt es an Ihnen, welcher der königlichen Erben wirklich den Thron besteigt. Sieben gab es davon im Rosenkrieg, der von 1455 - 1485 England erschütterte und in dem zwischen den Häusern Lancaster (rote Rose) und York (weiße Rose) um den Thron gefochten wurde. Ihre Aufgabe als englischer Fürst ist es, eines Erben habhaft zu werden, für den Tod aller anderen zu sorgen (auf dem Schlachtfeld oder auf dem Richtblock) und dann Ihren Favoriten zu krönen. Dann winkt der Titel des Königsmachers, eben "Kingmaker".

Postenschacher

Spieltechnisch sieht das so aus, daß man eine von maximal sechs Parteien führt, die jeweils aus mehreren Adligen besteht. Diese haben eine bestimmte Anzahl von Truppen und werden damit über die Landkarte geschickt, um königliche Erben einzusammeln und Widersacher aus dem Feld zu schlagen. Die Kampfkraft dieser Recken kann erhöht werden, indem man ihnen die einem zur Verfügung stehenden Titel verleiht (z. B. Earl of Westmoreland) oder sie mit einem Amt wie dem des Constable of the Tower of London etc. betraut. Diese Titel und Ämter werden ebenso wie Söldner und Schiffe im Laufe des Spiels an die Parteien verteilt, die sie dann an ihre Heerführer weitergeben. Natürlich schließen sich bisweilen auch noch neutrale Adlige den Parteien an. Die verschiedenen Truppenteile können zu recht ansehnlichen Heeren kombiniert werden, was gerade für Belagerungen sehr zu empfehlen ist. Allerdings kann es auch sehr schnell zur Zersplitterung kommen, wenn einer der Feldherren durch unerwartete Ereignisse wie einen Bauernaufstand kurzfristig nach Hause beordert wird.

Extra Schlachtsequenzen

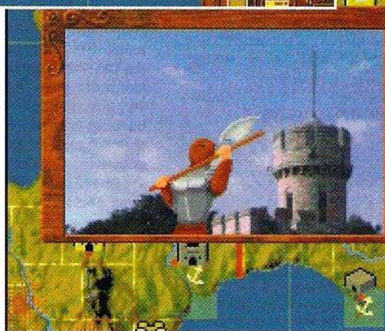
Kommt es zur Schlacht zwischen zwei Heeren, so kann man diese selbst im Real-Time-Modus kommandieren, wobei es jedoch kaum zu unerwarteten Wendungen kommt. So bestehen dann die Gefechte meist aus einem simplen Aufeinanderprallen zweier Heerhaufen, wovon in beinahe allen Fällen der größere den Sieg davonträgt. Insgesamt merkt man Kingmaker sehr zu seinem Nachteil die Herkunft vom gleichnamigen Brettspiel an; Zufallsereignisse haben allzusehr den Charakter des Ziehens von Ereigniskarten und auch die Truppenbewegung auf festdefinierten Feldern unterliegt in hohem Maße den spieltechnischen Einschränkungen eines Brettspiels und nutzt nicht die flexibleren Möglichkeiten eines Computerspiels.

Kein Highlight

Andererseits wurde auf den entscheidenden Reiz eines Brettspiels unnötigerweise verzichtet: auf menschliche Gegner. Hier also nochmals der Hinweis an die Hersteller von Strategiespielen, daß eine Mehrspieleroption (die eben auch in Kingmaker nicht vorhanden ist) i m m e r sinnvoll ist. Denn das ist die beste Möglichkeit, die Probleme bei der Schaffung adäquater Computergegner zu umgehen. Speziell bei Kingmaker sind außerdem die langen Wartezeiten während der Zugphase des Computers zu bemäkeln: auch auf einem 486er dauert es ein paar Minuten, bis die nicht allzu originellen Züge der Computerspieler beendet sind.

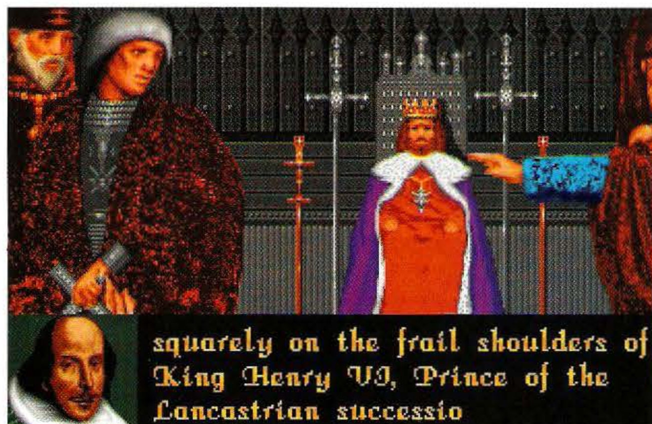
Peter Freunscht ■



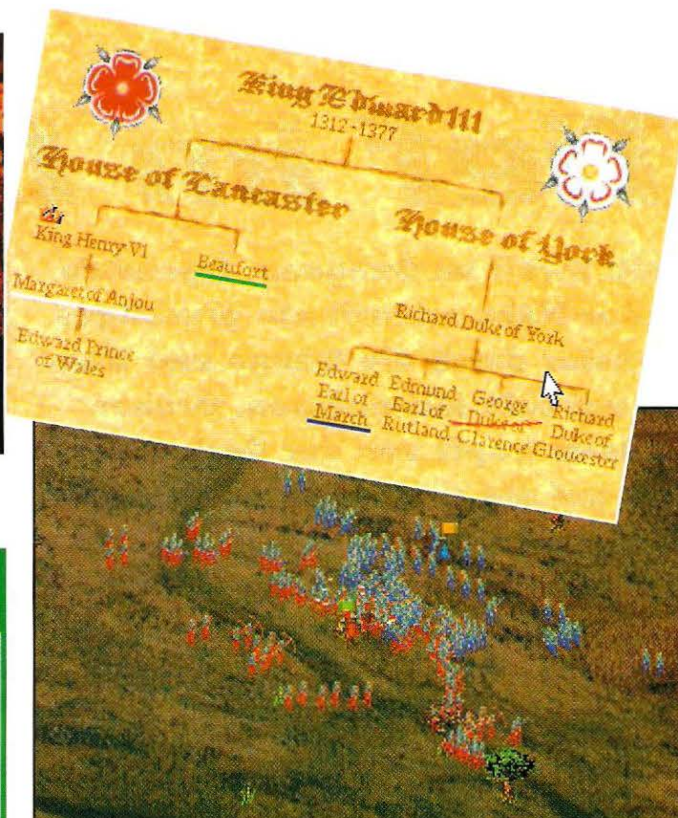




Kingmaker kann als Strategiespiel zwar überzeugen, aber nicht beeindrucken.



Grafik, Sound und Gameplay bewegen sich im knapp überdurchschnittlichen Bereich.



Der Stammbaum der am Rosenkrieg Beteiligten (oben).

Die Rosenkriege



Nachdem England zu Beginn des 15. Jahrhunderts den Hundertjährigen Krieg de facto verloren hatte (bis auf Calais waren alle Besitzungen auf dem Kontinent verloren), kam es im Jahre 1455 zu Thronstreitigkeiten in England. Zwei Zweige des Königshauses Plantagenet stritten um die Krone: das Haus Lancaster (im Wappen eine rote Rose), das den derzeitigen König Heinrich VI. stellte, und als Herausforderer das Haus York (weiße Rose), das mit Eduard IV. von 1461 bis 1483 den Throninhaber in seinen Reihen hatte. Dreißig Jahre lang herrschte ein blutiger Bürgerkrieg in England, der dadurch vereinfacht wurde, daß aus dem Hundertjährigen Krieg noch genug Söldner übrig waren, die aufgebraucht werden mußten. Im Jahre 1485 kam es zur Entscheidungsschlacht bei Bosworth zwischen dem Bruder des inzwischen verstorbenen Eduard IV., Richard III. (York) und dem Earl of Richmond, der als einziger das Morden unter den diversen Thronanwärtern des Hauses Lancaster überlebt hatte. Nach seinem Sieg wurde der Earl of Richmond als Heinrich VII. zum König ausgerufen und durch die Heirat mit Elisabeth von York wurden endlich alle Thronansprüche vereint.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 5 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
sehr viel Sprachausgabe

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
U.S.-Gold



Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Dungeon Hack

Tief im Dungeon

Halb Zwölf im Dungeon, irgendwo in der Nähe schlurft ein gruseliges Monster durch die Gänge und wartet auf sein Mittagessen. Grüner Schleim tropft von der Decke, genau auf die säuberlich mitgezeichnete Karte, deren Rückseite eine genaue Liste der bereits erschlagenen Finsterlinge ziert. Es wird Zeit, eine kleine Verschnaufpause einzulegen, um einen Happen einzuwerfen und sich neue Zauber einzuprägen...



Ein grüner Goblin im Anmarsch. Gefahr naht!

Die Vorgeschichte ist sehr einfallsreich, eine mächtige Magierin wünscht sich ein bestimmtes Utensil und engagiert aus diesem Grund "freiwillige" Abenteurer, die direkt vor das Tor eines unermeßlich gigantischen Labyrinthes teleportiert werden. In dem mindestens zehnstöckigen, immer rechteckigen Verlies läßt sich das gute Stück dann wirklich am Ende im letzten Level einem waffenstarrenden Obermotz entreißen, doch bis dahin vergeht viel Zeit (hoffentlich ist die Auftraggeberin noch nicht an Altersschwäche gestorben). Glücklicherweise muß man den Weg danach nicht wieder zurücklaufen, man kann sich zurücklehnen und den Helden betrachten, wie er eine mit Schätzen beladene Schubkarre aus dem Eingangstor schiebt.

Man könnte Dungeon Hack als den reinen Hack'n'Slay-Modus von Eye of the Beholder bezeichnen. Man erstellt sich einen Charakter, der dann immer den gleichen Auftrag bekommt, lediglich der Dungeon wird per Zufallsgenerator entworfen und ist somit verschieden. Unter diesem einfachen System haben natürlich hauptsächlich anspruchsvolle Rätsel zu leiden, das einzig aufkommende Problem ist somit, den Schlüssel zur nächsten Tür zu finden. Es entfallen also rollenspieltypische Konversationen und knifflige Puzzles, übrig bleibt ein Spiel, das höchstens jenen Spaß macht, die sich auf ewig an den Fortschritten ihres Helden erfreuen können. Nun ja, über die Rollenspielqualitäten von Eye of the Beholder konnte man sich auch schon streiten und trotzdem kam es ganz gut an. Ziemlich interessant sind die vielen verschiedenen Gegenstände, die teilweise mit unangenehmen Flüchen belegt sind. Innovativ ist auch die Idee mit den überfluteten Levels. Ohne den Zauberspruch Wasseratmen oder einem passenden magischen Gegenstand findet man nämlich äußerst schnell einen weniger heldenhaften Tod. Der größte Nachteil Dungeon Hacks ist die Eintönigkeit. Auf jedem Level sind die Wände gleich gestaltet und man begegnet nur zwei unterschiedlichen Monsterarten, diesen dafür en masse. Auch Grafik und Sound sind alles andere als außergewöhnlich, es fehlt eben an Abwechslung und Innovation. Zumindest über die Grundeinstellungen kann der später besuchte Dungeon genau den eigenen Wünschen angepaßt werden.

Alexander Geltenpoth ■



Wie bei fast allen Rollenspielen muß man auch bei Dungeon Hack seine Attribute auswürfeln. Hier sollte man schon sehr viel Zeit investieren.

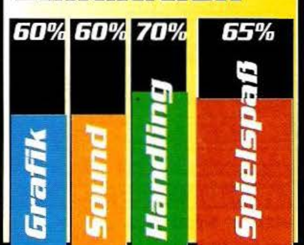
SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 6 MB	Roland
MEM 575 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- benötigt 2 MB RAM

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
SSI



Unnatural Selection

Natürlich künstlich

Während die PC-Welt gespannt auf SimCity 2000 wartet, hat Maxis klammheimlich und unerwartet eine weitere Simulation veröffentlicht. Diese unbekannte Größe trägt den Titel Unnatural Selection (Freie Zuchtwahl) und hat ein brisantes Thema zum Inhalt: Die Manipulation von Genen zur Schaffung künstlicher Lebensformen.

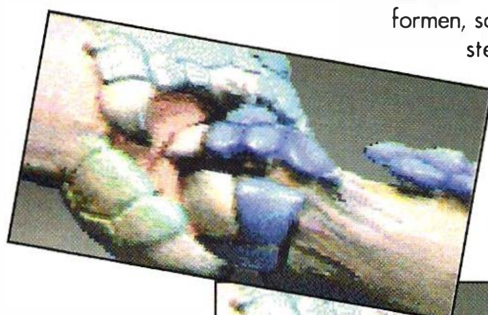


Forscher schätzen einsame Inseln für Genversuche. Hier zeigen sich Parallelen zur Realität.

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Genforschers, der zusammen mit seinem Team sog. Theroide züchtet, um den ständig wachsenden Nahrungsmittelbedarf der Erde zu decken. Einer seiner Partner entscheidet sich jedoch kurzfristig zu einem Soloausflug und verabschiedet sich bei Nacht und Nebel. Vorher hat er sich natürlich alle Laborexperimente und Pläne unter den Nagel gerissen. Diesen Bösewicht und seine Kreaturen gilt es, im Spiel zu besiegen.

Kein Leichtgewicht

Von allen Simulationen, die bisher aus der Simulations-Schmiede Maxis kamen, ist Unnatural Selection sicher die komplizierteste. Für Anhänger leichtbekömmlicher Computerkost ist dieses Produkt daher nicht zu empfehlen. Der größte Teil spielt sich in einem futuristischen Labor, dem DigiLife AL 2000 ab. Hier bringen Sie in Ihrer Eigenschaft als moderne Reinkarnation des Viktor Frankenstein Ihre Kreaturen zum Leben. Drei verschiedene Lebensformen, sogenannte Theroiden, stehen hier zur Verfügung. Da wären zunächst einmal die trägen Slugs (Kriechtiere), bewegungsfaule Biester, die jedoch über hohe Ausdauer verfügen. Die Hulks sind Muskelprotze, sozusagen die Schwarzeneggers unter den Theroiden. Sie sind zwar nicht besonders helle, dafür aber stark. Die dritte Gruppe sind die Zips (Flitzer) - nicht stark, nicht ausdauernd, aber dafür ganz schön schnell. Eine vierte Kreatur, das Beast (Bestie), ist die sündige Frucht einer Leibesbeziehung zwischen Theroiden mit besonders hohen Aggressionsfaktoren. Die gezüchteten Kreaturen lassen sich entweder einzeln oder als Gruppe in dem Sondermenü Laborexperimente abspeichern und können zu jedem beliebigen Zeitpunkt wieder ins Spiel gebracht werden.







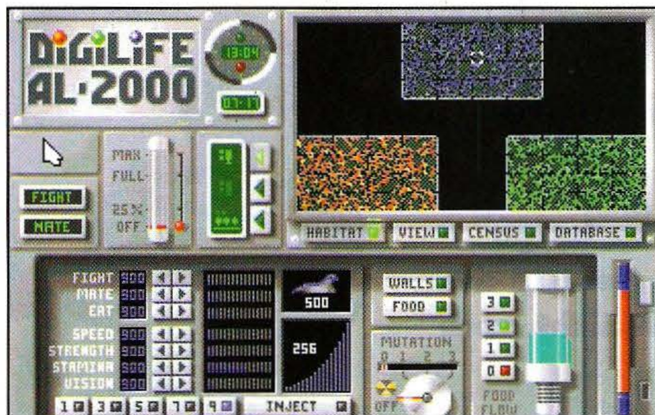
Nur gutes Genmaterial garantiert das Überleben in Unnatural Selection. Hier zeigen sich die Folgen der „unnatürlichen Auslese".

Gen-Cocktail

Allen drei Theroiden können zusätzliche Verhaltensmuster angezüchtet werden. Hierzu gehören u. a. Paarungstrieb, Kampflust oder Freßsucht. Weitere Attribute wie Schnelligkeit, Ausdauer oder Stärke können ebenfalls durch gezielte Züchtung oder das Einspritzen zusätzlicher Synthetikstoffe gefördert werden. Zu diesem Zwecke steht unserem Genforscher im Labor ein "Synthetischer Neuronen-Injektor" zur Verfügung. Durch das Einspritzen dieser Stoffe werden die weniger ausgeprägten Attribute verstärkt und die Verhaltensmuster der Kreaturen der Spielsituation entsprechend verändert. Ein Zip ist beispielsweise von Natur aus schnell. Das Ziel besteht also darin, ihn darüber hinaus noch ausdauernd und stark zu machen.
Wenn alle diese Bemühungen fruchtlos sind, steht immer noch die Mutationstaste zur Verfügung. Durch radioaktive Bestrahlung mutieren die Kreaturen und nehmen andere Attribute und Formen an. Die Ergebnisse einer solchen Bestrahlung sind unvorhersehbar und die Tiere werden außerdem von Viren befallen. Sollten diese Viren sich als tödlich herausstellen, können infizierte Kreaturen später im Feindgebiet ausgesetzt werden, um die gegnerischen Biester zu infizieren.

Gehen Sie ruhig ran!

Das Geschehen auf dem Schlachtfeld kann über den Laborbildschirm bis ins kleinste Detail verfolgt werden. Hierzu stehen Ihnen drei Zoomstufen zur Verfügung. Auf Stufe 1 sind sämtliche Kreaturen auf der Insel als farbige Punkte zu sehen. Diese Einstellung eignet sich insbesondere zur Überwa-



chung der Kampfstrategien. Auf Stufe 2 sind die Kreaturen in etwa fünffacher Verkleinerung zu sehen. Hiermit überwacht man das Verhalten kleinerer Gruppen. Auf Zoomstufe 3 fokussiert man auf eine einzelne Kreatur. Alle Aktivitäten dieser Kreatur sind in detaillierten Animationen zu sehen. Manchmal vielleicht ein wenig zu detailliert, da das Paarungsverhalten nicht gerade als ästhetisch zu bezeichnen ist. Auch ein satter Rülpser, komplett mit Sabbel, ist in Nahaufnahme wahrscheinlich nicht jedermanns Sache. Dennoch wachsen einem die Kreaturen auf dieser Stufe am meisten ans Herz und wenn sie schließlich verenden, macht es einen fast ein wenig traurig.

Für Detailfanatiker

Für Freunde komplexer Simulationen ist Unnatural Selection genau das Richtige. Dieser Review kann aus Platzgründen nur auf die wichtigsten Merkmale dieses mit Funktionen, Optionen und Konfigurationen in allen erdenklichen Arten vollgestopften Spiels hinweisen. Die Tatsache, daß das Tutorial alleine über 60 Seiten des Handbuchs in Anspruch nimmt, spricht für sich. Und dort werden einem wirklich nur die Grundlagen beigebracht.

Wer die Zeit hat, sich mit dem Spiel zu befassen und bereit ist, das 160 Seiten dicke, hervorragend übersetzte Handbuch zu lesen, wird mit einer ausgezeichneten und unglaublich detaillierten Simulation belohnt. Spielspaß stellt sich aufgrund der steilen Lernkurve zwar erst relativ spät ein, hält aber dafür auch unvermindert an. Gamers, die Handbücher als persönliche Beleidigung betrachten, sollten sich besser anderweitig umsehen.

Markus Krichel ■

Diagramme jeglicher Art ist man von Maxis-Programmen ja gewohnt...







Striker

Schuß und Tor!

Deutschlands Fußballfans steht nun eine lange Durststrecke ins Haus: die Bundesliga geht in die Winterpause. Hallenturniere sind auch nicht nach jedermanns Geschmack, so daß der Griff zum Joystick mehr als naheliegt.



Lange Jahre wartet man voller Ungeduld auf ein tolles Fußballspiel und plötzlich versuchen gleich drei Vertreter dieses Genres, den Kunden auf ihre Seite zu ziehen. Nach dem Referenzspiel Sensible Soccer (Review in Ausgabe 9/93) folgte die Amiga-Umsetzung Goal! und jetzt - kurz vor Redaktionsschluß - auch noch Striker, das bereits auf dem Amiga und dem Super NES reichlich Lorbeeren abstauben konnte.

Striker ist allerdings ein wenig anders als seine beiden hochkarätigen Kollegen. Das Spielfeld wird nicht in der gewohnten Vogelperspektive gezeigt, sondern aus einer dreidimensionalen Sicht, die dem Spieler ein völlig neues Gefühl vermittelt. Kritiker werden jetzt selbstverständlich gleich behaupten, daß dies dem Spielfluß nicht gerade zuträglich ist, aber zum Glück liegen sie damit vollkommen falsch. Action pur und geballte Spannung wird bei diesem Spiel geboten! Das Mittelfeld läßt sich mit zwei bis drei weiten Pässen schnell überbrücken, so daß man eigentlich ständig Torszenen zu Gesicht bekommt. Dazu werden noch mehrere Schußvarianten und Kopfbälle angeboten, so daß dem Spieler eigentlich nie langweilig werden kann.

Statistiken

Richtige Fußballfans lieben normalerweise Statistiken. Wieviele Ecken hat eine Mannschaft herausgeholt? Wie oft wurde auf das gegnerische Tor geschossen? Solche Fragen können auf Tastendruck beantwortet werden. Wirklich toll! Darüber hinaus bietet Striker noch die üblichen Optionen an, mit denen man unter anderem die Joystickkonfiguration, Spiellänge und Rasenart beeinflussen kann.

Persönlicher Geschmack

Striker ist grafisch bestimmt nicht so gut wie Sensible Soccer oder Goal!. Andererseits kann man dieses Spiel auch nicht direkt mit den beiden Konkurrenten vergleichen, agiert man doch aus einer ungewöhnlichen Perspektive. PC-Besitzer, die von Fußballspielen nicht genug bekommen können und denen diverse Manager-Programme zu langweilig sind, sollten sich Striker unbedingt einmal ansehen. Es lohnt sich!

Oliver Menne



22 Spieler, ein Ball! Bei Striker geht es wirklich turbulent zu!





Die Angst des Schützen vorm Elfmeter. Der Torwart hat nichts zu verlieren, kann er doch nur als Sieger aus diesem Nervenkitzel herausgehen.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 2 MB	Roland
MEM 585 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
Umsetzung des Amigaspiels

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Rage Software

RANKING

Sportspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
65%	60%	70%	70%

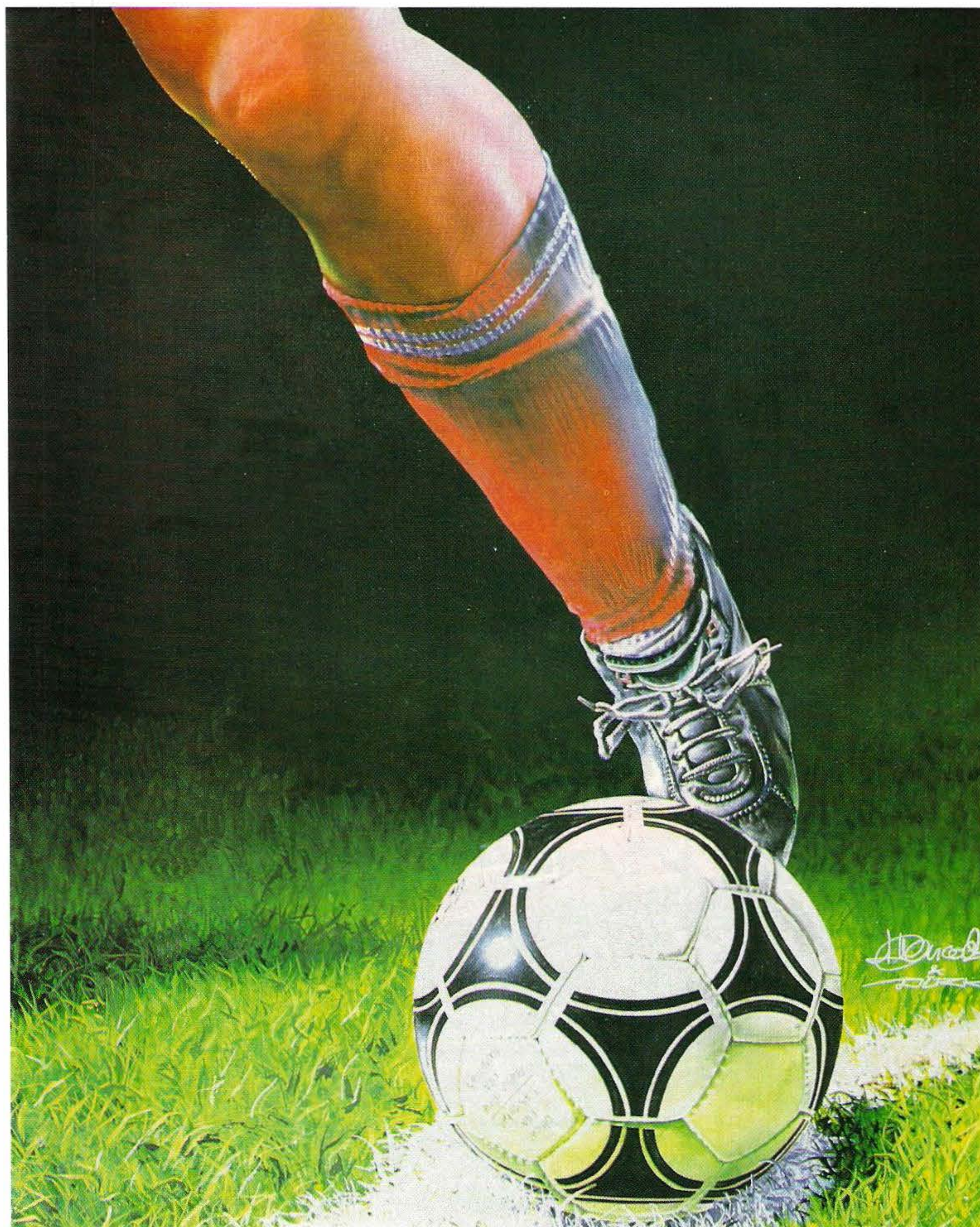
Spieleranzahl	1-8
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

Anstoß

Anstoß vor, noch

Eine Wachablösung im Bereich der Fußballsimulationen zeichnet sich ab. Nachdem der betagte Bundesliga Manager Pro. monatelang unangefochten die Bestenliste anführte, schickt sich nun Anstoß an, diesen Erfolg noch einmal zu überbieten.

Nach der flotten Installation und dem noch schnelleren Setup geht es ab in die Welt der runden Lederbälle und strammen Waden. Die Kopierschutzabfrage - und das muß an dieser Stelle einmal gesagt werden - wurde vorbildlich programmiert. Ungewohnt schnell findet man das gesuchte Wort, was aber auch daran liegen mag, daß man nicht das zwölfte Wort in der 30. Zeile suchen muß. Dazu bekommt man auch noch den Anfangsbuchstaben, so daß man den Jungs von Ascon schon in dieser Beziehung ein großes Lob aussprechen muß.



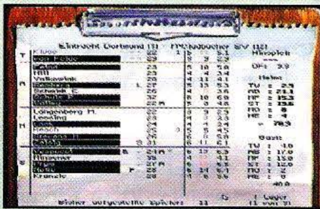
Das oberste Ziel bei Anstoß wirkt zunächst etwas seltsam auf jeden erfahrenen Computertrainer, denn es gilt, den Posten des Bundestrainers einzunehmen. Um aber an diese hohe Position zu kommen, müssen zahlreiche Meisterschaften und Pokale gewonnen werden, der Verein muß finanziell abgesichert sein und - das ist das wichtigste - einige Trainerscheine bestehen. Dazu werden dem Spieler einige Fragen aus der Geschichte des Fußballsports und aus dem wenig aufwendigen Regelwerk präsentiert.

Entlassungen

In puncto Schwierigkeitsgrad kann man natürlich wieder aus unterschiedlichen Spielstufen auswählen, jedoch bietet sich zusätzlich die Möglichkeit, mit "realistischen Entlassungen" zu spielen. Entscheidet man sich für diesen Punkt, so kann es passieren, daß man nach fünf bis sechs erfolglosen Spieltagen mit dem Rauswurf konfrontiert wird - wie im richtigen Leben. Dann sollte man jedoch den Mut nicht sinken lassen, denn schließlich gibt es immer noch die Chance, den Verein zu wechseln. Natürlich wird man dann nicht mehr von einem Spitzenklub unter Vertrag genommen, doch kann man immer noch versuchen, einen Absteiger vor dem Aus zu retten und damit sein Image wieder aufzubessern.

ein Tor!

Vor dem Spiel


Teamaufstellung und...


... taktische Einstellung.


Die Auswechseibank!

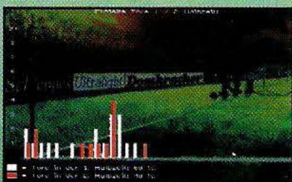
Bevor es auf dem Platz zur Sache gehen kann, muß erst einmal die Mannschaft aufgestellt werden. Dies erweist sich allerdings als längst nicht so kompliziert wie beim betagten Bundesliga Manager professionell, denn man muß lediglich abwägen, ob man defensiv (mit mehr Verteidigern) oder offensiv (mit mehr Stürmern) gewinnen möchte. Dazu kann man ergänzend in die Taktik eingreifen, um sie der jeweiligen Aufstellung anzupassen. Es macht wenig Sinn, fünf Verteidiger in die eigene Hälfte zu beordern und dann offensiv zu spielen. Während des Spiels bietet sich immer noch die Möglichkeit, Fehler in der Aufstellung durch eine Auswechslung zu beseitigen.

Statistiken im Überfluß



Wann sind welche Tore gefallen? Ein Ansatzpunkt, um taktische Auswechslungen zu unternehmen.

Zwar ist der Großteil der Fußballfans lediglich am Spielgeschehen auf dem Rasen interessiert, doch können sich viele auch für statistische Auswertungen zu erwärmen. Anstoß zeigt sich hier von seiner stärksten Seite, denn zahlreiche Kalkulationen und Bilanzen geben Auskunft über die Spielweise der Mannschaft und die finanzielle Situation des Vereins.





Nach dem Spiel

Nach einem Spiel werden dem amtierenden Trainer zahlreiche Tabellen und Auswertungen präsentiert, die er sonst nur in der Sportschau zu Gesicht bekommt. Von der aktualisierten Erst- und Zweitligatabelle über die neuen Zuschauerzahlen bis hin zur eigentlich nur für das Image wichtigen Torschützentabelle. Darüber hinaus wird eine "Elf des Tages" zusammengestellt, in der natürlich nur die besten Kicker des jeweiligen Spieltages Platz finden, und eine Darstellung der übrigen Geschehnisse rundet die geballte Informationsfülle ab.

Ausgezeichnet gelöst wurden auch die Einnahmen durch eventuelle Werbepartner. Bis zu drei Angebote werden dem Spieler gemacht, wobei sich alle drei so gravierend unterscheiden, daß man wirklich in Gewissenskonflikte kommt. So bietet zum Beispiel der eine Werbepartner einen enormen Betrag für den Gewinn der Meisterschaft, aber dafür weniger für das Erreichen der nächsten Pokalrunde. Natürlich kann man nun versuchen, kräftig zu feilschen, doch sollte man es nicht übertreiben, sonst steht man hinterher mit leeren Händen da.



Die Mannschaftsaufstellung wurde so aufgebaut, wie man es von vielen Managerspielen gewöhnt ist. Jeder Spieler hat einen Technik- und Formwert, der sich allerdings durch den gezielten Einsatz von Trainingslagern schnell verbessern läßt. Ansonsten ist noch auffällig, daß man seine Spieler dazu anhalten kann, eine ständige Abseitsfalle aufzuziehen oder durch Schwalben Elfmeter zu provozieren. Das ist wirklich eine außergewöhnliche Neuerung.

Grafik und Sound erweisen sich für ein Spiel dieses Genres als ungewöhnlich gut. Vor allem die ausgezeichneten Hintergrundgrafiken und animierten Spielsequenzen sorgen für eine tolle Atmosphäre. Dazu kommen noch die verschiedenen Musikstücke, die von ähnlicher Güte sind und über einen stilgerechten Tuner ausgewählt werden können - der Griff zum eigenen Radio oder CD-Player wird dem Spieler also entsprechend schwer gemacht.

Oliver Menne ■



Wird ein Spiel von einem Fernsehsender übertragen, so muß man nach dem Match dem Kommentator natürlich Rede und Antwort stehen.

Statement



Anstoß kann in allen Belangen überzeugen. Selbst einen eingefleischten Fan von Bundesliga Manager Pro. kann Ascons Fußballhammer vom Hocker reißen. Tolle Grafiken, guter Sound und ein ausgezeichnetes Gameplay sorgen dafür, daß Anstoß in diesem Jahr die Meisterschale in Empfang nehmen darf. Natürlich kann man da wieder geteilter Meinung sein, doch für mich steht fest: Anstoß schlägt Bundesliga Manager Pro. in der Verlängerung mit einem klaren 4:2!

Oliver Menne

Schuß und Tor





Drei Spielmodi können bei Anstoß angewählt werden. Bei "schnell" wird der Spielverlauf zwar genauso berechnet wie bei den beiden anderen Geschwindigkeitsstufen, doch wird er in keiner Weise angezeigt. "Mittel" gibt lediglich Kommentare in Form von Bildschirmtexten aus und "langsam" kann mit zahlreichen Spielsequenzen aufwarten.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 8 MB	Roland
MEM 575 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
benötigt 4 MB RAM

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Ascon

RANKING

Sportspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
81%	80%	93%	91%

Spieleranzahl	1-4
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

Subwar 2050

Im Rausch der Tiefe

Zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Annähernd alle Fahrzeuge, die sich in diesen drei Elementen bewegen, wurden in der ein oder anderen Form schon auf dem PC simuliert. Wahrscheinlich aus diesem Sättigungsgrund hat MicroProse nun etwas gänzlich Neues hervorgebracht: einen Unterwasser-Flug-/Schwimm-Simulator.

Wir schreiben das Jahr 2050. Die Herrschaftslage auf der Erde hat sich radikal geändert. Zwar wurden nicht, wie z.B. in Syndicate, alle Länder von großen Firmen übernommen, aber viel besser steht es um die Erde im Subwar-Szenario auch nicht. Nachdem Möglichkeiten gefunden wurden, Rohstoffe vom Meeresboden abzubauen, wurden viele Firmen reicher als ganze Staaten. Doch da auch unter Wasser die Freiheit nicht grenzenlos ist, hatten einige Firmen bald Bestrebungen, auch in den Schürfgebieten der Konkurrenz mitzumischen. Und so kam, was kommen mußte: Firmen beauftragten Söldnerbanden, um die Konkurrenz auszuschalten. Zu Beginn verboten die großen Staaten der Erde diese bewaffneten Auseinandersetzungen, aber wer das Geld hat, hat die Macht. So ist es heute fast schon die alltäglichste Sache der Welt wenn sich verschiedene Gesellschaften unter Beachtung der UNO-Richtlinien bekämpfen. Kämpfe zwischen verschiedenen Firmen sind aber nicht vergleichbar mit den Kriegen des 20sten Jahrhunderts, denn unter Zivilisten sind zum Glück keine Opfer mehr zu beklagen.

No Connection ...

Subwar 2050 hat nicht viel mit schon bekannten U-Boot-Simulationen gemeinsam. Sie starten das Spiel als ein noch unerfahrener U-Boot-Söldner. Die ersten fünf Missionen machen Sie langsam mit den Eigenheiten von Subwar 2050 vertraut. Vorbei sind die Zeiten, als U-Boote noch langsame, durch das Wasser gleitende Boote waren. Vorbei sind die Zeiten, in denen bei U-Boot-Simulationen kein Wert auf Unterwassergrafiken gelegt wurde und dafür die Grafik der Periskopsichten perfektioniert wurde. Vorbei sind die Zeiten, als Ihnen im Unterwasserkampf nur relativ langsame Torpedos zur Verfügung standen.

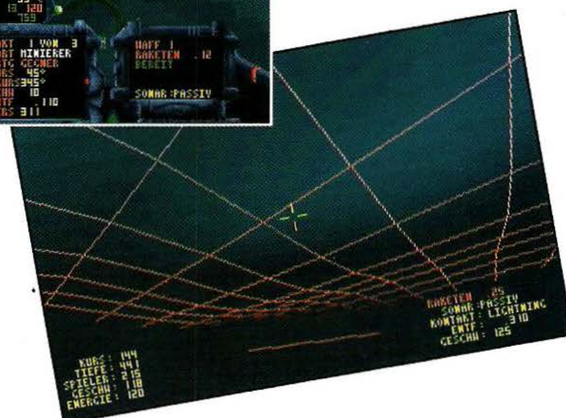


Eine akzeptable Trefferrate (oben).





Nach jeder Mission werden die erzielten Treffer angezeigt (rechts).



Die Entwicklung der U-Boote

U-Boote. Schon im Jahre 320 vor Christus hat Alexander der Große in einem Vorläufer des U-Bootes, einem kopfstehenden Faß mit einer Luftblase, das Treiben unter Wasser beobachtet. Doch dieses Gerät hatte mit den U-Booten des Jahres 2050 nicht mehr viel gemeinsam. 1620 baute dann Cornelius van Drebbel für den englischen König das erste richtige U-Boot, das aber leider noch geringe Schwierigkeiten mit seiner Hauptaufgabe hatte: Es wollte nicht so recht tauchen! In den folgenden Jahrhunderten wurde das U-Boot weiterentwickelt und konnte auch erste Erfolge im Krieg vorweisen, wenn auch meist gekoppelt mit dem Verlust der gesamten eigenen Mannschaft. Der Erste Weltkrieg brachte endlich den Beweis, daß die Meere in Zukunft von den U-Booten und nicht den Großkampfschiffen beherrscht werden würden. Auf 5.000 versenkte alliierte Schiffe kamen 199 verlorene U-Boote, ein Verhältnis, mit dem man durchaus leben konnte. Bis zum Zweiten Weltkrieg geriet die Weiterentwicklung dann ins Stocken. Doch mit dem Zweiten Weltkrieg lief auch die U-Boot-Forschung wieder auf Hochtouren. In der Zeit des Zweiten Weltkrieges wurden vor allem Sonar und Radar verbessert bzw. entwickelt. Besonders Deutschland setzte in verstärktem Maße immer bessere U-Boote ein, doch das beste Schiff, der Typ XXI kam nicht mehr in die Massenproduktion und konnte, wie auch viele andere "Wunderwaffen" des Dritten Reiches, den Kriegsausgang zum Glück nicht verhindern.

Die nächste wichtige Stufe in der U-Boot Forschung war die Entwicklung der Atom-U-Boote. Dieselmotoren waren leider nicht die ideale Lösung für U-Boote. Unter Wasser konnten sie nicht genutzt werden, so daß man mit leistungsschwächeren Batterien vorliebnehmen mußte. Doch diese Batterien mußten oft aufgeladen werden, was nur an der Wasseroberfläche geht, womit natürlich sofort die ganze Tarnung auffliegt. Mit der Entwicklung des atomaren Antriebs bekamen die U-Boote auch eine neue Aufgabe. Viele wurden zu Plattformen für atomare Raketen, die den beiden Großmächten erlaubten, auch nach einem vernichtenden Erstschlag noch einen ebenso verheerenden Gegenschlag ausführen zu können. Glücklicherweise blieb es nur bei der Abschreckung. Gegen Ende des 20ten Jahrhunderts wurde mit der sowjetischen Alpha-Klasse nun auch eine Geschwindigkeit von 45 Knoten unter Wasser erreicht.

Im nun folgenden 21. Jahrhundert entwickelten vor allem sowjetische Wissenschaftler den stillen Antrieb. Dieser Antrieb funktioniert folgendermaßen: Wasser wird vorne im Schiff aufgenommen, mit negativen Ionen geladen und dann in einem kreisförmigen Elektromagneten beschleunigt. Dieses schnelle Wasser wird durch einen Auspuff abgegeben und treibt das Boot an. Da dieser elektromagnetische Antrieb keinerlei bewegliche Teile hat, arbeitet er vollkommen geräuschlos. Nun galt es nur noch, den Widerstand der U-Boot-Hülle zu überwinden. Durch den Einsatz einer wie bei Haien geschuppten Außenhaut wurde aber auch dieses Problem gelöst. Heute sehen wir uns in die glückliche Lage versetzt, Geschwindigkeiten von bis zu 100 Knoten zu erreichen. Die neueste Entwicklung auf dem U-Boot Sektor sind die U-Boot Träger. Da normale Schiffe gegen diese U-Boote keine Chance mehr haben, waren Handelsschiffe als Stützpunkte für Kampf-U-Boote vollkommen ungeeignet. Seit dem 1. Oktober 2039 existieren sie nun, die Träger der Enterprise-Klasse. Riesige, 60.000 Tonnen verdrängende U-Boote, die bis zu zehn Kampf-U-Boote in die Krisenherde unserer Erde tragen.





Sogar der Hauptauswahlbildschirm wurde animiert. Die Personen auf dem Screenshot bewegen sich.



Jetflug unter Wasser

Die Boote, die in Subwar 2050 zur Verfügung stehen, ähneln mehr modernen Flugzeugen. Mit Geschwindigkeiten von bis zu 120 Knoten jagen Sie durch das Wasser. Ähnlich den Chaffs und Flares bei Flugzeugen werfen Sie Störkörper ab, wenn Sie ein Unterwassertorpedo verfolgt. Neuerdings gibt es neben den gelenkten Torpedos auch noch ungelenkte Raketen, die auf ihr Ziel mit unvorstellbaren Mach 2 zuschießen.

Nach den ersten fünf Missionen wird der Spieler in eine Söldnergilde aufgenommen, die ihm die Möglichkeit bietet, einen von vier zur Verfügung stehenden Kreuzzügen auszuwählen. Diese Kreuzzüge können, je noch Lust und Laune in unterschiedlicher Reihenfolge durchgespielt werden. Der Schwierigkeitsgrad der Missionen steigt dabei stetig an. Anfangs dürfen Sie meist schwach oder auch gar nicht verteidigte Ziele vernichten, im späteren Verlauf des Spieles müssen Sie aber auch einmal das Packeis unter einer Polarstation vernichten, um sie im Meer versinken zu lassen. Zu Beginn steht Ihnen nur das von Ihnen gesteuerte Boot zur Verfügung, je weiter Sie sich durch die Missionen schlagen, desto größer ist aber die Chance, auch einen Flügelmann an Ihre Seite zu bekommen.

Torpedos, Raketen und Fischköder

Die Boote können vor dem Gefecht noch im Rahmen ihrer Kapazitäten beliebig mit Torpedos, Raketen, Störkörpern und Fischködern beladen werden. Ja, Sie haben richtig gelesen: Fischköder! In verschiedenen Missionen müssen Sie sich auch mit den natürlichen Bewohnern der Meere "herumärgern".

Schon Intro, Hauptmenü und Missionsauswahl glänzen mit teilweise wirklich hervorragenden Grafiken. Doch auch im Simulationsteil wurde die großartige Aufmachung beibehalten. Einen entsprechenden Prozessor vorausgesetzt, tauchen Sie in eine gut dargebotene Unterwasserwelt ein. Der Meeresgrund wurde mit Strukturen überzogen und ähnelt seinem "Vorbild" in der Realität ungemein. Dunkle Blautöne beherrschen das Bild und lassen die aus dem Film "Das Boot" bekannte Stimmung aufkommen. Andere U-Boote werden in vielen Schattierungen dargestellt und sehen ebenfalls ungemein realistisch aus. Wie aus Flugsimulatoren bekannt, verfügt das U-Boot über einen HUD, d.h. auf dem Sichtfenster werden alle für das Spiel relevanten Daten dargestellt, so daß man sich nicht erst auf unzähligen Anzeigen zurechtfinden muß. Kein Vergleich mit Silent Service 2! Natürlich dürfen aber auch die diversen Außenansichten nicht fehlen, obwohl sich über deren Nützlichkeit natürlich streiten läßt. So wenig, wie es jemanden geben dürfte, der den F-15 III mit der Außenansicht spielen kann, genauso wenig dürfte sich jemand bei Subwar dazu berufen fühlen.

Der Sound paßt sich den Vorgaben, die die grafische Aufmachung gesetzt hat, gut an. Zwar sind die aus vielen Spielen bekannten Düdelmelodien stark vertreten, dafür wurden aber das Ping des Sonars und die Abschußgeräusche der Torpedos sehr gut umgesetzt.

Lars Geiger

Optionserklärungen

Natürlich darf bei einem Spiel von MicroProse ein umfangreiches Optionsmenü nicht fehlen. Auch bei Subwar 2050 wird man nach kurzem Suchen fündig. Hier folgt eine kurze Beschreibung aller Optionen



1: Sie können zwischen der Joystick-, der Tastatur- und der Maussteuerung wählen. Zumindest auf dem Testrechner ließ sich Subwar aber nicht zu einer reinen Tastatursteuerung überreden.

2: Drei verschiedene Detailstufen sind bei der Darstellung der Landschaft möglich. So ist auf jedem Rechner eine annehmbare Spielgeschwindigkeit möglich.

3: Genau wie das Gelände können auch Objekte wie U-Boote und Gebäude in drei Detailstufen dargestellt werden.

4: Wenn Sie die Kollisionen ausschalten, verhindern Sie, daß Ihr U-Boot beschädigt wird, wenn Sie den Meeresgrund oder ein anderes Objekt berühren.

5: Das 3D-Display: Nun, was diese Anzeige bewirkt, wissen wir selber nicht ganz. Das Handbuch schweigt sich leider auch dazu aus und behauptet stur, hier würde sich ein Menüpunkt zum Einstellen der Realitätsstufe des Sonars befinden: merkwürdig, merkwürdig...

6: Die Schwierigkeit des Spiels läßt sich in drei Stufen verändern.

7: Dieser Button verhindert die Zoom-Effekte, wenn Sie von einem Bildschirm zum nächsten wechseln.

8: Hinter diesem Knopf befindet sich ein Kalibrierungsmenü für den Joystick.



Und wieder mußte einer dran glauben.

Statement

Ich bin erstaunt, was MicroProse mit diesem Simulator erreicht hat. Ich konnte wirklich keine Flugzeugsimulatoren mehr sehen. All diese F15 III, Strike Commander, Tornado, Falcon usw. waren ja schön und gut, aber was haben sie schon viel Neues geboten? Subwar 2050 bringt nun genau das, was man sich schon lange gewünscht hat: Die Action eines Flugsimulators gepaart mit der beklemmenden Stimmung in einem U-Boot, die aus dem Film "Das Boot" bestens bekannt sein dürfte. Die grafische Aufmachung der ganzen Objekte unter Wasser ist sehr gut gelungen. Feindliche U-Boote sind genauso wie Wale sehr leicht zu erkennen. Dagegen trübt die Tatsache, daß sich Subwar 2050 auf meinem Computer merkwürdigerweise nur mit einer Joystick-Tastatur-Kombination fliegen oder besser schwimmen läßt und daß bei der Übersetzung einige Fehler auftraten, den Gesamteindruck etwas. Als absolut unzumutbar empfinde ich die mangelhafte Übersetzung der Codeabfrage. Trotz Originalhandbuch und richtiger Eingabe komme ich nur bei zwei von drei Versuchen anstandslos ins Spiel. Auf jeden Fall aber kann ich Ihnen Subwar 2050 als verspätetes Weihnachtsgeschenk nur wärmstens ans Herz legen: Action pur!

Lars Geiger

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 12 MB	Roland
MEM588 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
Einzigartiger U-Boot-Simulator

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
MicroProse

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

Terminator Rampage

Welcome to the Machine



Die Science Fiction-Story vom Terminator malte 1984 kein gutes Bild für unsere Zukunft an die Wand: Die Computertechnik entwickelt sich vom Helfer zum Feind. Das orbitale Verteidigungssystem SKYNET, eine Art Zukunfts-SDI, das die USA zur Jahrtausendwende vor nuklearen Angriffen schützen soll, gerät völlig außer Kontrolle.

Die hyperintelligenten Rechenmaschinen des SKYNET verursachen eine nukleare Katastrophe auf dem ganzen Planeten. Einer der Überlebenden, Colonel John Connor, baut eine Widerstandsbewegung auf, die sich im Untergrund gegen die Herrschaft der Roboter aufbäumt. Im Schwarzenegger-Film ersinnt das SKYNET einen genialen Plan, um die Widerstandsbewegung endgültig auszulöschen: Ein Kampfcyborg mit der Modellbezeichnung T-800 soll in der Zeit zurückreisen, um im Jahre 1984 die Mutter des Anführers zu liquidieren, den Widerstand also "im Keim" zu ersticken. Der weitere Verlauf der Story wird den meisten wohl bekannt sein.

Raum-Zeit-Paradoxon

Terminator Rampage knüpft an die Story der beiden gleichnamigen Kinostreifen an. Nachdem im Jahre 2029 das SKYNET vom Widerstand letztendlich doch noch zerstört wurde, ereignen sich die seltsamsten Dinge. Die zerstörten SKYNET-Basen sind ohne erfindlichen Grund wieder voll funktionsfähig, als wäre der Sieg der Menschen nie gewesen. Die Erklärung für dieses Paradoxon liegt natürlich wieder in einem Zeitsprung: Kurz bevor das SKYNET lahmgelegt wurde, hat das üble Computersystem seinen vollständigen Programmcode auf einem Superchip gesichert und, versteckt in einem Terminator T-800, wiederum ins Jahr 1984 zurückgeschickt. Der modifizierte T-800, auch Meta-Node genannt, soll sich in der Vergangenheit bis zu den Labors der Cyberdyne Systems durchschlagen, um dort das gesamte Wissen aus der Zukunft in den Zentralcomputer einzuspeisen. Dieser gewaltige Wissenvorsprung der Maschinen sollte den großen Krieg zum Kinderspiel werden lassen. Die einzige Chance für den Widerstand ist es nun, ebenfalls wieder einen Kämpfer in der Zeit zurückzuschicken, um den Meta-Node von der Ausführung seines Plans abzuhalten. Den Part dieses Menschen übernehmen Sie!

Geballte Ladung

Durch Ungenauigkeiten im Zeitsprung landen Sie etwas später als geplant. Das Cyberdyne-Gebäude ist bereits fest in der Hand des Meta-Node. Wenigstens stimmt aber der Ort ihrer Ankunft - im untersten Stockwerk des Komplexes. Ausgerüstet mit einer einfachen Automatik-Pistole und einer Rüstung machen Sie sich auf den Weg durch hunderte

Die Waffenausrüstung

Von Stockwerk zu Stockwerk finden Sie immer stärkere Waffen. Die V-Tec unten rechts müssen Sie sich aber selber zusammenbauen.


Beretta 9mm


Uzi 9mm


M-16 Combat Rifle


AK-47


SPAS-12 Shotgun


HK-95 Mini-Cannon


M-30 Grenade Launcher


V-Tec



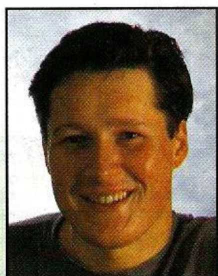
Was der Meta-Node hier angerichtet hat, ist erschreckend. Außer dem Spieler befindet sich kein lebender Mensch mehr im Gebäude.

von menschenleeren Gängen und Räumen. Ihre primäre Aufgabe ist es, den Meto-Node zu finden und zu vernichten. Dafür fehlt Ihnen bisher aber noch die richtige Firepower, denn der Android kann nur mit einer modernen V-Tec Plasmakanone beseitigt werden. Aus Ihren Aufzeichnungen wissen Sie, daß sich die Einzelteile zum Bau der V-Tec in den verschiedenen Stockwerken des Hauses befinden. Ein einfacher Durchmarsch wird dieses Abenteuer natürlich nicht, denn das Sicherheitssystem der Cyberdyne Labors steht unter höchster Alarmstufe. Der Meta-Node hat das ganze Gebäude bereits mit feindlichen Roboterdronen verseucht, die jetzt in den Räumen umherstreifen, um Sie zu attackieren. Relativ harmlose Gegner sind "Skimmers" und "Seekers", schwebende Einheiten, die Eindringlinge beschießen bzw. auf Berührung explodieren. Etwas schwieriger ist es, die T-800 und CSM-101 Terminatoren auszuschalten, die von einem Menschen äußerlich nicht zu unterscheiden sind.

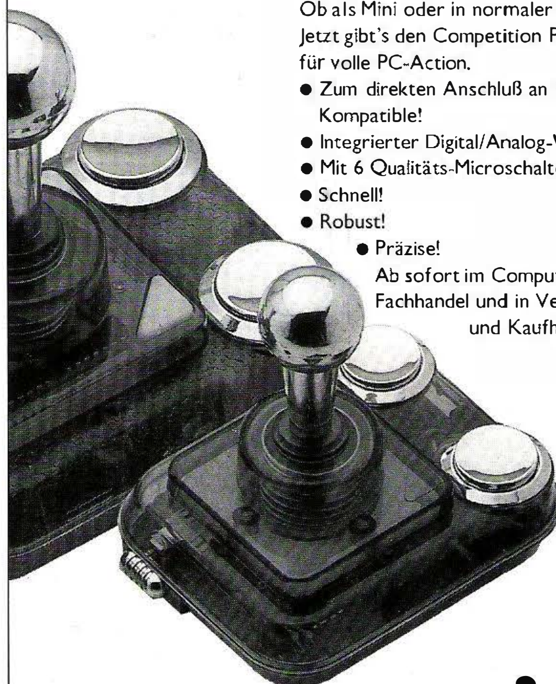
Die Hardware macht´s

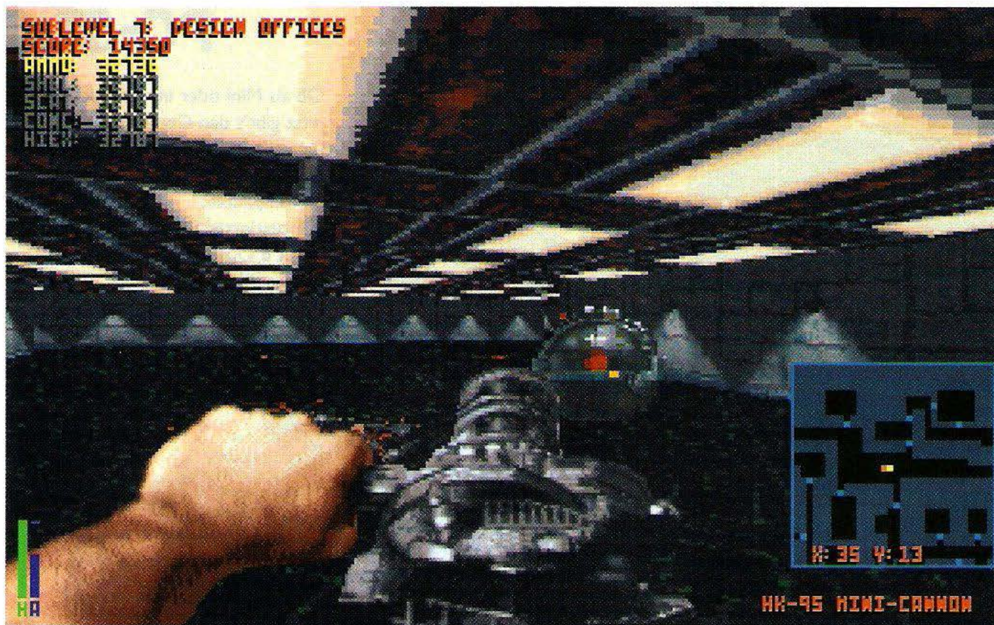
Die insgesamt fast 30 Stockwerke werden dem Spieler in bester 3D-Grafik präsentiert.

Statement



Mit Terminator lädt man sich ein eindrucksvoll aufgemachtes Ballerspiel auf die Festplatte - nicht mehr und nicht weniger. Die Spielatmosphäre kommt Dank der original übernommenen Terminator-Musik und der düsteren 3D-Grafik nah an die Filmvorloge. Wer einen schnellen 486er besitzt und sich für lupenreine Action begeistern kann, sollte sich das Spiel unbedingt ansehen. Leider ist der Begriff "Action" auch hier wieder mit Gewalt verbunden. Sowohl vom Grafiksystem, als auch vom Spielprinzip her, drängt sich ein Vergleich mit einem in der Bundesrepublik indizierten 3D-Ballerspiel auf. Offensichtlich wurde das Bitmap-basierte 3D-System des besagten Shareware-Spiels übernommen und weiterentwickelt. In Terminator Rampage richtet der Spielér seine Waffe allerdings nicht gegen seinen Nächsten, sondern "nur" gegen Roboter. Wer kein Cyborg-Blut sehen kann oder seinen Kindern zuviel Gewalt in Computerspielen nicht zumuten will, sollte sich an den anderen Ratschlag halten: Hände weg!









Die schwebenden Kleinroboter sind relativ ungefährlich. Der Terminator T-800 hält da schon mehr aus.

Aus der Sicht der Spielfigur scrollt man durch ein virtuelles Bauwerk, das in Bezug auf die Detailliertheit seinesgleichen sucht. Wände, Fußboden und Decke sind mit prachtvollen Textures überzogen und für Inventar wurde ebenfalls reichlich gesorgt. Die Levels teilen sich auf in Bereiche für Büros, Labors, Cafeteria, Erholungsräume, Geheimlabors und so weiter. Der Nachteil der detailgenauen Darstellung der vielen Einrichtungsgegenstände, Wandbehänge und Fußbodenbeläge sind sehr hohe Anforderungen an die Rechnerperformance: Unterhalb eines 486er müssen so viele Details abgeschaltet werden, daß sich das Spiel nur noch wenig von seit langem erhältlichen 3D-Spielen wie Spear of Destiny unterscheidet. Die Levels sind räumlich sehr weit ausgedehnt, dank der automatischen Radarfunktion verläuft man sich aber nur selten. Neben dem Grundriß des Stockwerks wird auf dem Radarbildschirm auch die Position der Aufzugtüren zum nächsten Level dargestellt. Feinde erkennt man leider nur in der direkten Sicht.

PC Games-Trainer

Die Bedienung ist mit jedem Eingabegerät - egal ob Maus, Tastatur oder Joystick - sehr simpel. Mit den Funktionstasten wird die jeweils einzusetzende Schußwaffe ausgewählt, der Rest erfolgt über die üblichen Joystickbewegungen und den Feuerknopf. Apropos Schußwaffen: Im riesigen Komplex der Cyperdyne Systems finden Sie neben Verbandskästen, Reparaturhilfen und Zugangskarten für die Aufzüge auch sechs verschiedene Arten von stärkeren Waffen, vom M-16 Sturmgewehr bis zum M-30 Granatwerfer. Da sich der Eindringling am Anfang noch mit einer einfachen Beretta seiner Haut erwehren muß und erst allmählich um jeweils eine "Waffenkategorie" aufsteigt, ist durchaus für längeren Spielspaß Sorge getragen. Mit ein paar Nachmittagen Spielzeit ist es noch nicht getan (zumindest dann nicht, wenn man den PC Games-Trainer von der aktuellen Coverdisk nicht einsetzt). Wer es geschafft hat, den obersten Level zu erreichen, steht mit seiner selbstgebauten V-Tec dem Meta-Node gegenüber. Die letzte und entscheidende Frage ist dann: Wer zieht schneller - Mensch oder Maschine?

Thomas Borovskis ■



Wer genug PS im Rechner hat, kommt voll auf seine Kosten: Kahl sind diese Räume nicht.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur ●
● VGA	Maus ●
SVGA	Joystick ●
● EMS	AdLib ●
386 er	SoundBlaster ●
HD 12 MB	Roland ●
MEM590 KB	General Midi ●

BESONDERHEITEN
- benötigt 2 MBytes EMS

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Bethesda Softworks

RANKING

Action

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
86%	90%	80%	80%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	Handbuch

Innocent until Caught

Im Namen des G

Das Finanzamt. Jeder kennt es, keiner mag es. Auch in der fernen Zukunft hat diese kurze Zusammenfassung ihren Aussagewert behalten. Sie sind Jack T. Ladd. Sie sind unschuldig, bis Sie gefaßt werden.



Wachhund der Zukunft: ein stahlharter Roboter.

Wer hat nur das Gerücht bei den Adventure-Herstellern verbreitet, daß lediglich abgekupferte Spielideen Bestand haben. Psygnosis, eigentlich für durchschnittliche Software bekannt, hat auch diesmal dieser Auszeichnung alle Ehre gemacht.
Nach einem phantastischen Intro, das mit Animationssequenzen aus Wing Commander 2 (Sie erinnern sich an die Start- und Landesequenzen am Anfang und am Ende jeder Mission?) teilweise problemlos mithalten kann, offenbart sich die altbekannte Iconensteuerung.

What happened?

Aber kommen wir noch einmal auf das Intro zurück, in dem ein Teil der im Handbuch sehr ausführlich gezeigten Hintergrundgeschichte erzählt wird. Ihr Name ist Jack T. Ladd. Sie sind ein mehr oder weniger großer Ganove in einem kleinen Sternensystem mit drei Sternen, einer Wolkenstadt und mindestens vier Bars. Doch in der fernen Zukunft hat sich nicht nur der Lebensraum der Menschen, sondern auch eine vielen Menschen nicht so genehme Organisation stark vergrößert: DAS FINANZAMT oder auch Interstellar Revenue Decimation Service (kurz: IRDS) genannt. Jack T. Ladd hat zwar nie damit gerechnet, daß sich das Finanzamt für seine Art Geschäfte interessieren könnte, doch weit gefehlt. Eines schönen Tages, Jack flieht gerade von einem Planeten, kommt ein riesiges Raumschiff aus dem Nichts auf ihn zu.
Jack versucht zu entkommen, aber nichts hilft mehr, der IRDS hat nicht umsonst den stärksten Traktorstrahl aller Welten auf seinem Raumschiff installiert. Und so kommt, was kommen mußte: Jack wird nach einer kurzen Unterredung vor die Wahl gestellt, er zahlt seinen Steuerbescheid einschließlich Strafe innerhalb von 28 Tagen an das Finanzamt oder seine inneren Organe werden zur Begleichung dieser Schuld herangezogen. Welch appetitliche Vorstellung. Nun liegt es an Ihnen, die unglaublich hohe Steuerschuld abzutragen oder, drücken wir es neutral aus, terminiert zu werden.
Innocent until Caught läßt sich komfortabel über ein Point and Click-Interface steuern. Wie bei den meisten anderen Adventures verfügen Sie über mehrere Icons (Sprechen, Gehen, Nehmen), mit denen Sie Objekte auf dem Bildschirm manipulieren können. Doch was soll man viele Worte über ein System verlieren, das in Funktion und Bedienung dem von Sierra-Adventures gesetzten Standard entspricht.
Auf dem Grafik- und Soundbereich kann Innocent until Caught leider keine Lorbeerkränze sammeln. Ein nerviger, sich höchstens manchmal in der Tonlage ändernder Sound - (oder vielleicht besser PIEPS) - zieht sich durch das Spiel und verleitet ziemlich bald zu ei-



Future-Shopping im kargen Einkaufszentrum.



Dreimal Currywurst mit Pommes, bitte!



esetzes

Jack T. Ladd zahlt keine Steuern und kennt keine Schiffseigner. Was kann er überhaupt?

nem genervten Griff zum Lautstärkeregler. Um in den Genuß diverser Soundeffekte während des Spiels zu kommen, müssen Sie über eine SoundBlasterkarte samt installierter Software verfügen. Ohne die bei der Karte mitgelieferten Treiber läuft seltsamerweise nichts. Doch wer hat schon die Original-Soundblastersoftware auf der Platte? Auch die Grafik läßt den Magen etwas ungewöhnlich rumoren. Alles in allem sieht sie ja ganz nett aus, anno '93 hat man allerdings schon Besseres gesehen. Teilweise sind die Hintergrundgrafiken zu farbarm, andere wiederum bieten nichts, da das halbe Bild im Dunkeln liegt.

Fazit:

Wenn Sie ein Fan von Science Fiction-Adventures sind, würde ich mir an Ihrer Stelle Innocent until Caught näher ansehen. Wenn Ihr Herz sich aber auch mit Fantasy anfreunden kann, würde ich auf jeden Fall zu Simon the Sorcerer tendieren. Ein großer Pluspunkt: Innocent Until Caught wurde komplett in die deutsche Sprache übersetzt und deshalb auch teilweise neu programmiert. Toll!

Lars Geiger ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 18 MB	Roland
MEM 514 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- deutsche Version neu programmiert

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Psygnosis

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
69%	45%	80%	70%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

Fables and Fiends: The Hand Of Fate

Handarbeit

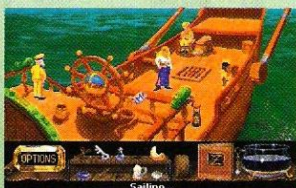
Etwas mehr als ein Jahr nachdem Brandon das sagenhafte Land Kyrandia gerettet hat, gibt es wieder Ärger im Lande der Fabeln und Unholde. In Kyrandia 2: The Hand of Fate gibt es ein Wiedersehen mit den skurrilen Einwohnern Kyrandias.

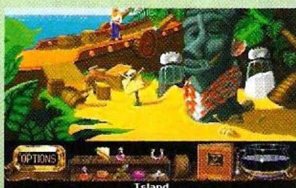
Auf hoher See





Obwohl Zanthia beteuert, daß sie unbedingt eine ferne Insel besuchen muß, steuert der Kapitän auf das Senf-Eiland zu. Seltsamer Name, noch seltsamere Bewohner, denn die blutjunge Mystikerin befindet sich hier unter waschechten Kannibalen. Wenn sie nicht aufpaßt, landet sie sehr schnell als Leckerbissen im Eintopf.





Westwood Studios hat in diesem Sequel zu The Legend of Kyrandia einen mutigen Schritt gemacht. Anstatt den bereits etablierten Helden Brandon aus dem ersten Teil wieder zu verwenden, entschloß man sich dieses Mal zu einer Heldin. Und soviel sei bereits gesagt: Zanthia the Mystic ist eines der bezaubernsten und liebenswertesten Geschöpfe, die je in einem Abenteuerspiel zu sehen waren. Dies ist sicherlich auch das erste Abenteuerspiel in dem sich die Hauptperson für jede neue Szene umzieht.

Handlung

Die Bewohner Kyrandias sind besorgt und das mit gutem Grund: Kyrandia löst sich langsam in Nichts auf. Im Rat der Mystics versucht man dem Problem auf den Grund zu gehen, doch leider ohne Erfolg. Der neueste Bewohner Kyrondias, die Hand of Fate, weiß aber Rat. Zur Beseitigung des Problems benötigt man einen Anchor Stone, der nur im Mittelpunkt der Erde zu finden ist. Diese Aufgabe fällt Zanthia, dem jüngsten Mitglied im Bund der Mystics, zu. Zanthia nimmt dankend an und verspricht, sich sofort auf den Weg zu machen. Natürlich muß sie zuerst noch Hause, um noch das kleine Schwarze und den neuen todschicken Teddy sowie ein paar andere hochmystische Dinge zu packen. Daraus wird leider nichts, hat doch während ihrer Abwesenheit irgendjemand den gesamten Hausrat zu Schutt und Asche verarbeitet. Nicht gerade der beste Start für eine so wichtige Aufgabe wie die Rettung Kyrondios.
Doch unsere Heldin läßt sich von solchen Rückschlägen nicht entmutigen. Ersatz wird bald gefunden und nachdem man einige

Die große Auflösung









Zunächst bietet sich das gewohnte Bild vom idyllischen Kyrandia, das nach der Vernichtung Malcolms wieder im alten Licht erstrahlt. Doch das nächste Unglück ist bereits im Anflug:









das Land löst sich langsam, aber sicher auf. Bücher werden gewälzt, Mystiker befragt, die Lösung bleibt aber in weiter Ferne. Die "Hand Of Fate" weiß jedoch Rat...

Die Welten

Kyrandia: Mystisches Land der Fabeln und Feinde, das sich auf unerklärliche Weise in Nichts auflöst. Mildes Klima, antike Bauten und eine indiskutable Personenbeförderung.



Volcania: Öde Vulkaninsel, jedoch mit interessanten Gesteinsformationen und gut funktionierendem Einzelhandel, der sich jedoch nicht auf eine Einheitswährung einigen kann.



Morningmist: Hafenstadt mit gut florierender Senfindustrie. Auch bekannt für den Club dichtender Piraten und religiöse Bauten. Die Bewohner sind etwas steif.

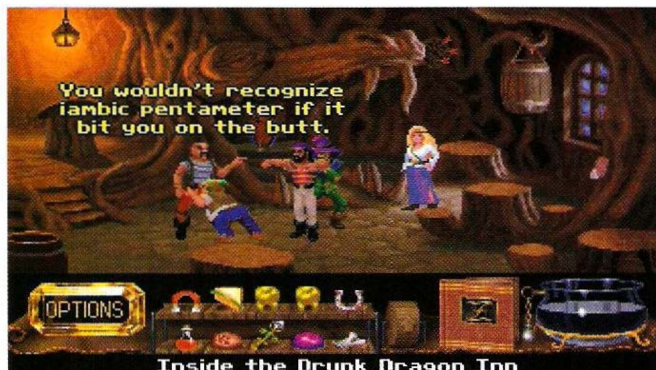


Enchanted Forest: Hoch über den Wolken gelegenes Naturparadies mit vielen Touristenattraktionen. Die Einwohner sind sehr musikalisch und die Höhenluft macht Zanthia zu schaffen.



The Wheels of Fate: Sozusagen die Schaltzentrale für alle Welten im Land der Fabeln und Feinde. Eine Mischung zwischen einem Schrottplatz und den Osterinseln.

kleinere Rätsel gelöst hat, beginnt die Suche nach dem Anchor Stone. Erste Zwischenstation ist eine kleine Stadt, berühmt für ihren Senf und dafür, daß ihre Bewohner selbigen immer dazugeben. Nachdem man hier eine Vogelscheuche zum Leben erweckt und einem Kartenhai, oder vielmehr Kartentintenfisch, die achtbeinigen Hosen ausgezogen hat, geht es weiter nach Volcania, dem einzigen Ort mit natürlichem Anchor Stone-Vorkommen. Zuvor muß man sich jedoch noch mit den äußerst ge-





In der Bar liefern sich zwei Seemänner ein Wortgefecht. Sie sollten sich hier nicht einmischen, sonst erregen Sie damit die Aufmerksamkeit der Streithähne.

Bei Wasser und Brot

Zanthia möchte einen Gefangenen befreien, doch als sie den Schlüssel herumdrehen will, erscheint ein kleiner Wicht, öffnet die eklige Zelle und schiebt die verdutzte Zanthia hinter Gitter - allerdings verpaßt er ihr vorher noch eine saftige Ohrfeige für ihre Unverschämtheit.













schäftstüchtigen Bewohnern herumärgern. Glücklicherweise liegt in Volcania das Geld auf der Straße. Leider stellt sich heraus, daß das Rätsel um das Verschwinden Kyrandias nicht durch einen Anchor Stone alleine gelöst werden kann. Doch unsere Heldin geht unbeirrt ihren Weg, immer einen lustigen Zauberspruch auf den Lippen, farblich koordiniert und immer bereit dem nächsten Schickimicki, der sie anmacht eins auf die Dioden zu geben.

Handhabung

Das Interface könnte gar nicht einfacher sein. Alle Aktionen werden durch Anklicken der linken Maustaste ausgelöst. Aufgelesene Gegenstände werden in einem drehbaren Regal unterhalb des Spielbildschirms verstaut. Alle im Inventory angeklickten Gegenstände werden zum Cursor. Wenn Sie z. B. einen Schlüssel aus dem Regal nehmen und damit auf ein Türschloß klicken, öffnet sich die Tür.

Handkessel

Wie jede gestandene Mystikerin kann auch Zanthia nicht ohne Zaubertränke auskommen. Die Rezepte für die entsprechenden Tränke befinden sich im Buch der Zaubertränke. Alle Zutaten werden in einem Kessel verrührt und der fertige Trank wird in Flaschen abgefüllt. Die Zaubertränke nehmen im Spiel einen wichtigen Stellenwert ein, doch darf man mit den Zutaten schon einmal etwas improvisieren.

Hand aufs Herz

The Hand of Fate ist ein gelungenes Abenteuerspiel und ein würdiger Nachfolger des ersten Teils. Die Spielcharaktere sind skurril und originell, der Spielverlauf ist witzig, ohne dabei hektisch (mit Ausnahme der letzten Szene) zu werden. Die Rätsel sind logisch aufgebaut und mit etwas Einfallsreichtum leicht zu lösen. Die Grafiken sind farbenfroh und Animationen laufen sehr flüssig. Musik und Sound schaffen eine gute Atmosphäre. Was will man mehr?
Im Verlauf des Spieles macht der Spieler mehrmals die Erfahrung, das nicht alles Gold ist was glänzt. Das trifft auch auf The Hand of Fate zu. Dem aufmerksamen Leser wird es nicht entgangen sein, daß wir uns nun den Schwächen des Spiels zuwenden und das Spiel hat auch diese. Zunächst mal leidet es unter dem selben Syndrom wie die meisten Games dieser Art - es ist einfach viel zu kurz. Zwei, höchstens drei lange Abende und das Programm beginnt im Regal zu verstauben. Da es sich um einen linearen Spielablauf handelt, gibt es auch wirklich keinen Grund, es nochmal zu spielen. Eine Handlungsverzweigung, wie in Indiana Jones 4 oder Sierras Quest for Glory-Serie, wäre wünschenswert gewesen. Trotz gefälliger Grafiken und liebenswerter Charaktere bietet The Hand of Fate keine nennenswerten Neuerungen im Abenteuerbereich. Die Formel "Renn durch die Gegend, löse Rätsel, sammle alles, töte den Bösen - Herzlichen Glückwunsch. Sie haben die Welt gerettet" liegt, wie so oft, auch hier zugrunde. Dies trifft jedoch auch auf King´s Quest zu und dies ist immerhin die erfolgreichste Spielserie der Welt.
Wer jedoch über diese Mängel hinwegsehen kann, wird mit The Hand of Fate durchweg zufrieden sein. Insgesamt ein sehr gelungenes Spiel, das sein Geld mehr als wert ist.

Markus Krichel



Der rote Tintenfisch erklärt der unerfahrenen Zanthia, daß alle, die an die Anchor Stones glauben, überhaupt keine Ahnung haben.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 15 MB	Roland
MEM565 KB	General Midi

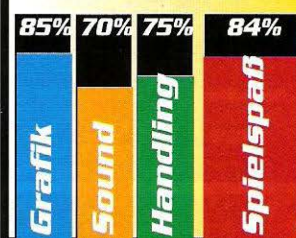
BESONDERHEITEN
- keine WaveBlaster-Unterstützung

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Westwood

RANKING

Adventure



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

SECRET WHISPER

Terminator Rampage

Das Patch-File zu Terminator Rampage wird folgendermaßen benutzt. Zunächst kopieren Sie das kurze File **"TRAIN.COM"** in das Verzeichnis, in dem bei Ihnen Terminator Rampage liegt. Dann rufen Sie ihn auf und geben dann den entsprechenden Spielstand an. Sie müssen nur noch abzählen, welcher Name welchem Spielstand entspricht. Beispielsweise ist der dritte Savename gleich "GAME3.SAV". Damit wird folgendes erreicht:

- alle Waffen können benutzt werden, auch die finale V-Tech-Kanone.
- es steht unendlich viel Munition zur Verfügung.
- Achtung! Die Hit-Points werden nicht modifiziert, man ist sterblich.

Privateer

Zu wenig Credits bei Privateer? Das muß doch nun wirklich nicht sein! Kopieren Sie einfach das File "CRED.EXE" in das Privateer-Verzeichnis und verfahren Sie dann wie folgt. Mit dem Patch können Sie Ihre Spielstände jetzt beliebig modifizieren. Allerdings kann es passieren, daß ein paar Credits zu wenig auf dem Konto erscheinen. Wenn das der Fall sein sollte, müssen Sie einfach ein paar mehr angeben und schon kommen Sie auf den gewünschten Betrag. Natürlich kann das File auch mehrmals angewendet werden. "F9" aktiviert den Cheat und schreibt einen neuen Spielstand und "ESC" bringt Sie zur DOS-Ebene zurück.

Shadowcaster

Kopieren Sie die beiden Files **"LEVEL1.COM"** und **"FRISIER.COM"** in das Savegame-Verzeichnis von Shadowcaster (z. B.: **C:\SHADOW\S1**). Dann müssen Sie die beiden Files nur noch aufrufen, um folgende Effekte zu erzielen:

LEVEL1.COM - Heiltrank, konventioneller Feuerstab und 3-Fach-Feuerstab werden in das Inventory gebracht und mit unendlich vielen Einheiten versehen.

FRISIER.COM - Wenn Sie dieses File im entsprechenden Unterverzeichnis aufrufen, so werden alle Gegenstände mit 64.250 Ladungen versehen.

Mit diesen beiden Trainern sollte die Lösung des Spiels kein Problem mehr darstellen. Viel Spaß beim Durchspielen von Shadow Caster.

Trainer gesucht

Sind Sie selbst ein kleiner Hobby-Programmierer und daran interessiert, spielsüchtigen Mitstreitern unter die Arme zu greifen? Dann sind Sie bei uns genau an der richtigen Adresse, denn wir suchen Monat für Monat die heißesten Trainer, die wir dann zusammen mit den Spielen auf die Coverdisk packen können. Bestes, allerdings auch erstes Beispiel ist die Coverdisk dieser Ausgabe. Sollten Sie Interesse haben, dann schicken Sie uns doch Ihr kurzes Programm unter dem Kennwort "Secret Whisper". Bei Veröffentlichung winken satte DM 200.-.

Komplettlösung Teil 3

Prince of Persia 2

LEVEL 14 - Die magischen Spiegel im Kerker von Jaffar

Vom Turm hangelt man sich auf der rechten Seite hinunter und geht ins Fenster. Man hangelt sich links hinunter und muß auf der Spinne die Soldaten töten. Manche von ihnen hinterlassen einen großen Zaubertrank. Jene muß man so oft nehmen, bis man mindestens acht Energiepunkte hat. Es empfiehlt sich allerdings, ein paar mehr zu erkämpfen. Anschließend geht man wieder hoch und weiter nach rechts auf dem Schachbrett. Vorsicht vor den zwei Lücken. Man kommt nun zu den vielen Spiegelbildern des Jaffar. Man kann alle Doppelgänger Jaffars einfach mit einem Hieb erledigen. Dabei muß man allerdings immer von hinten angreifen. Anschließend klettert man an dem Spiegel links oben hoch. Dort nach rechts und abermals hochklettern. Wenn man sich nun Jaffar nähert, rennt jener vor dem Geist weg. Um ihn zu erwischen, rennt man wieder ins linke Bild zurück, bis nach ganz unten, springt von dort ins rechte Bild und schießt sofort einen Eisblitz (0/Ins). Das war's schon - der Blick der schlecht geschminkten Hexe in die Glaskugel läßt auf einen dritten Teil von Prince of Persia hoffen.

Komplettlösung

Sam'n'Max

Ihr beginnt im Büro unserer Pixelhelden. Die beiden sind gerade von einer geheimen Mission zurück, als das Telefon klingelt. Nach dem Telefonat sucht Sam im Mauseloch, das man an der hinteren Wand findet. Er stößt auf ein paar Geldscheine. Sam wendet sich dem Wandschrank zu, in dem er eine Glühbirne findet. Man verläßt das Büro und geht auf die Straße. Draußen findet man eine Katze. Sam benutzt Max mit der Katze, worauf dieser sie ergreift und ihrem Schlund ein Papier des Zirkus entreißt, auf dem steht, daß im Zirkus ein Bigfoot vermißt wird. Sam benutzt das Auto. Es erscheint die Landkarte der USA. Das große Abenteuer beginnt.

Man fährt zum Zirkus. Dort gibt man dem Feuerspucker den Brief in die Hand. Tollpatschig wie dieser ist, verbrennt er ihn. Dafür gewährt er unseren Helden Einlaß. Nun betritt man die HALL OF ODDITIES, in der man in ein Gespräch mit den beiden mutierten Wächtern verwickelt wird. Sie geben einem den Auftrag, einen Bigfoot mit Namen Harry zu suchen, der aus seinem Eisgefängnis entwichen ist. Außerdem geben sie einem eine Eintrittkarte, die für alle Attraktionen gültig ist. Nach dem Gespräch hebt man die Bigfoothaare auf, die vor dem Eisblock liegen. In diesem Zelt findet man außerdem noch ein Glas, in dem eine mutierte Hand schwimmt. Man verläßt die Halle und sucht den CONE OF TRAGEDY.
Dort angekommen, fragt man die Gestalt am Eingang, ob man mal mit dem Gerät fahren darf. Dieser willigt ein. Nach der Fahrt bemerkt Sam nach einem Blick in seine Kiste, daß alle Sachen verschwunden sind, die man gesammelt hat. Man spricht die Gestalt am Eingang wiederum an und erhält nach kurzem Gespräch einen Gutschein über die verlorenen Sachen. Man besucht das LOST & FOUND-Büro, das sich im Eingangsbildschirm befindet, und erhält seine Sachen prompt zurück. Wenn man genauer hinsieht, wird man bemerken, daß sich noch ein Bonusgegenstand hinzugesellt hat: Ein Magnet. Man geht jetzt zur Spielbude, die man nach kurzer Suche finden wird. Dort kann man das Spiel WAK A RAT spielen. Wenn man es geschafft hat, 20 Ratten zu treffen, erhält man einen Gewinn: Eine Taschenlampe. Wenn man die Taschenlampe genauer ansieht, wird man bemerken, daß sich keine Birne im Gewinde befindet. Man kann die Birne aus dem Inventory in die Fassung setzen und man erhält eine funktionierende Taschenlampe. Im hinteren Teil dieser Bude kann man noch eine große Linse finden. Man kann jetzt weiter umherschlendern und findet nach einer Weile den TUNNEL OF LOVE. Man benutzt den Schwan und riskiert eine Fahrt durch das Unbekannte. Im Tunnel benutzt man die Taschenlampe. Nach einer Weile kann man im Schein der Taschenlampe einen Sicherungskasten entdecken. Jetzt muß es sehr schnell gehen. Sam benutzt Max mit dem Sicherungskasten. Er packt den Hasen und hält ihn mit angefeuchteten Ohren in den Starkstromkasten hinein, so daß die Funken sprühen. Die Sicherungen fliegen heraus und der Schwan kommt zum Stehen. Man kann jetzt aussteigen und die Puppenwelt erkunden. Die Puppe rechts kann man am Bart ziehen. Tut man dies, fällt der Kopf der Königin und eine Tür tut sich auf. Man geht durch die Geheimtür.
Im nächsten Raum sieht man links neben der Türe einen großen Hebel, den man umlegt. Danach spricht man die Gestalt an, die vor dem Fernsehen sitzt. Diese erzählt von der größten Kugel der Welt und gibt den Auftrag, ihm Pralinen zu besorgen. Die große Kugel erscheint auf der Karte. Man verläßt den Zirkus und fährt zu einer Raststätte. Dort findet man die Pralinen in einem Regal. Nachdem man die Pralinen genommen habt, spricht man die Bedienung an. Nach einem kurzen Gespräch öffnet sich das Glas, in dem die mutierte Hand schwimmt. Danach bekommt man einen Schlüssel, mit dem Max auf die Toilette gehen kann. Sam folgt dem Hasen und kann ihn auf dem Rückweg abfangen. Er kann ihn leicht davon überzeugen, den Schlüssel zu behalten, da sich eine nützliche Feile an ihm befindet. Vor der Eingangstür kann man noch einen Becher finden, den man ebenfalls aufnimmt. Mit den Pralinen kehrt man in den TUNNEL OF LOVE zurück. Man übergibt die Pralinen und erhält dafür die gesamte Story und eine Brechstange. Mit dieser Brechstange geht man zum Wohnwagen, den man leicht findet. Mit der Brechstange knackt man die Tür auf und findet einen Schrank und eine Truhe vor. Im Schrank kann man eine Karte des Gator Golf Club finden. In der Truhe findet man ein Kleid. Man fährt nun zur großen Kugel. Zuerst benutzt man die Seilbahn nach oben und betritt das Turmrestaurant. Man spricht den Fakir an, der einem den Schraubenschlüssel überläßt. Man verläßt die Spitze der Kugel und besucht unten das Museum. Dort kann man mit dem Museumswärter reden. Dieser erzählt einem von der Welt der Fische, die auch prompt auf der Landkarte erscheint. Man verläßt die Kugel und fährt zur Welt der Fische. Dort angekommen entwendet man zuerst einen Fischeimer, den man vor dem Stand findet. Danach wendet man sich dem großen Plastikfisch zu. Sam benutzt den Schraubenschlüssel mit dem Fisch und klettert danach in ihn hinein. Danach lockt man Max ebenfalls in den Fisch hinein, indem man

mit dem Benutze-Symbol auf ihn klickt. Unter diesem Gewicht bricht der Fisch aus der Verankerung und treibt auf den Angler zu. Dieser angelt den Plastikfisch und befördert ihn in das Fischnetz. Der Hubschrauber fliegt heran und befördert beide zur großen Kugel. Dem Koch gehen die Augen über. Er eilt in seine Küche, um ein Messer zu beschaffen, das einem Fisch von solchen Ausmaßen gewachsen ist. Unsere beiden Helden steigen aus und sehen sich um. Sam bemerkt das Seilende, das sich ein paar Meter unter der Brüstung befindet. Man kann jetzt Max mit dem Seilende benutzen, worauf dieser sich an die Arbeit macht und das Seilende durchnagt. Als Lohn für diese Schinderei erhält man ein langes Stück Seil. Der Koch kehrt nach dieser Aktion aus der Küche zurück und verjagt die beiden Helden unsanft. Man verläßt den Ball und fährt zum GATOR GOLF CLUB. Neben dem Tresen des Besitzers findet man einen Korb, aus dem man einen defekten Golfballgreifer entnehmen kann. Man kann den Park jetzt ein wenig erforschen. Nach kurzer Zeit trifft man auf Conroy Bumpus, den berühmten Westernsänger. Nach kurzen Provokationen wird man in eine Schlägerei verwickelt. Max findet sich nach einem gezielten Schlag mit einem Golfschläger im DUNK THE BEAST Glaskasten wieder. Um seinen Freund aus der miesen Lage zu befreien, vertauscht Sam den Eimer mit den Golfbällen mit dem Eimer mit den Fischen. Durch geschickte Schläge muß man versuchen, die Krokodile in eine Reihe zu bringen. Es kann passieren, daß man für jedes Krokodil mehrere Schläge benötigt, was aber normal ist. Wenn man das geschafft hat, kann Sam über die Krokodile laufen, um Max zu befreien. Max war in dieser Zeit auch nicht faul und hat ein Büschel Bigfoothaare gefunden. Unter dem Glasgefängnis findet man außerdem noch eine Glasschneekugel. Es erscheint ein weiterer Ort, der mystische Vortex. Man verläßt den unwirtlichen Golfplatz und fährt zum Vortex. Man sucht zuerst den Ausstellungsraum auf, der sich hinter dem hinteren Durchgang mit den Vorhängen an den Seiten befindet. Hier findet man noch ein Büschel Bigfoothaare, die vor dem geschmolzenen Eisblock liegen. Man verläßt den Raum wieder und geht in den Flur. Auf der rechten Seite befinden sich zwei Türen. Man muß sich deren Farben merken.

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tagelang die Zähne ausgebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit **DM 20,-** honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe **DM 300,-**!

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessieren könnte, flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

COMPUTEC Verlag
PC Games
Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Hinter einer der beiden Türen befindet sich ein Magier. Um die Türen zu öffnen, muß man sich in den Raum hinter dem Wasserspiegel begeben. Dort findet man drei Hebel vor. Man stellt jetzt die Farbe der ersten Tür ein und verläßt diesen Raum wieder. Jetzt kann man durch die Tür gehen, deren Farbe man eingestellt hat. Ist der Magier nicht hier, muß man die Farbe der anderen Tür einstellen. Wenn man ihn gefunden hat, gibt er einem den Auftrag seinen Ring zu finden, den er einst bei der großen Kugel verloren hat. Man nimmt den Auftrag an und fährt zur großen Kugel. Dort geht man direkt in das Museum. Zuerst muß man sich einen Greifer zusammenbauen. Man benutzt den Greifer aus dem Golfclub mit der Hand aus dem Glas. Danach benutzt man den Magneten mit dem Greifer, fertig ist der Magnetgreifer. Diesen benutzt Sam jetzt auch mit der Kugel, die man auf der rechten Seite sehen kann. Man hat den Ring gefunden. Mit diesem Ring kehrt man zum Magier im Vortex zurück. Der Magier ist froh über seinen Ring und erzählt einem von FROG ROCK und dessen Bewandnis. Außerdem gibt er einem noch das nötige Zauberpulver auf den Weg. Man fährt wieder zurück zur großen Kugel und begibt sich dort direkt in das Turmrestaurant. Aus dem Boden ragen dort Stromkabel heraus. Diese ergreift Sam und verbindet sie mit dem Fernglas, danach muß man nur noch die Linse aus dem Zirkus vor das Gerät hängen und schon kann es losgehen. Mit MAUS LINKS-RECHTS kann man die Bewegung des Turms steuern. An jedem Felsen, den man sieht, stoppt man kurz, bis man FROG ROCK gefunden hat. Man verläßt den Ball und begibt sich zum FROG ROCK. Dort verteilt man die drei Büschel Bigfoothaare auf dem Felsen und schüttet anschließend das Zauberpulver drüber. Die Magie des Felsens wird in Gang gesetzt und ein Alien erscheint. Es weißt einen den Weg nach Bumpusville, wo man auch sofort hinfährt. In der Stadt des Countrysängers angekommen, begibt man sich zuerst zu seinem Schlafzimmer, das sich in seinem Haus auf der rechten Seite befindet. Sam fährt mit der Rolltreppe auf das Bett hinauf und nehmen das Kopfkissen auf. Danach benutzen wir den Greifer mit dem Bücherregal, das sich über der Tür befindet. Ein Buch fällt hinunter und erschlägt den armen Max fast. Sam eilt herbei und liest das Buch, das sich um die Steuerung der Putzroboter handelt. Man kann diesen Raum verlassen. Im Flur wird man irgendwann auf den Roboter treffen. Man klickt mit dem Benutze-Symbol auf ihn. Ein Bild der Steuereinheit erscheint. Man muß den Stöpsel auf der linken Seite in sein Loch stecken. Damit hat man den Saloon freigeschaltet. Der Roboter macht sich auch brav auf den Weg und löst prompt den Alarm aus. Die Wache aus dem Virtual Reality-Raum verläßt ihre Position, um nach dem Rechten zu sehen. Man muß jetzt so schnell wie möglich in den VR Raum gehen, um die VR Maschine zu benutzen. Sam zieht den Helm auf und schwebt in einer künstlichen Welt. Vor ihm steckt ein Schwert im Stein. Dieses zieht er und geht einige Schritte nach links. Ein Drache taucht auf. Jetzt muß es schnell gehen. Man muß mit dem Schwertsymbol auf den Drachen klicken. Wenn das nicht klappt, frißt einen der Drache, was aber nicht weiter schlimm ist, man hat genug Versuche. Wenn man den Drachen besiegen konnte, dann erscheint ein Herz vor den Füßen der beiden Helden. In dieses muß man hineingreifen und erhält einen Schlüssel, der in die Alarmanlage paßt. Man kann den Raum jetzt verlassen. Im Flur geht man nach links. Am Ende des Flurs ist eine Nische, die ein Muir-Bild zeigt. Dieses nimmt man auf. Danach betritt man den Showroom, indem man nach dem Konzert des Bumpus den Schlüssel in das Schloß der Alarmanlage steckt. Die Alarmanlage ist aus - man hat Harry befreit.
Doch der widerspenstige Bigfoot denkt überhaupt nicht daran, in den Zirkus zurückzukehren. Er flüchtet in die Dschungelbar. Man folgt den beiden Flüchtigen zur Dschungelbar. Dort trifft man auf einen Bigfoottürsteher, der anscheinend Probleme mit seinen Füßen hat. Um ihn freundlich zu stimmen, gibt man ihm die Raspel, die an dem Toilettenschlüssel hing. Danach muß man mit der Frau am Tresen reden. Sie gibt einem Prospekte über ein Früchtemuseum und einen Dinopark. Wenn man die Prospekte im Inventory ansieht, erscheinen die beiden Orte auf der Landkarte. Man verläßt nun die Bar und eilt zum Früchtemuseum. Dort findet man eine Conroy Bumpus Frucht. Diese nimmt man auf und gibt der Dame den Auftrag, eine Muir Frucht zu fertigen. Zu diesem Zweck gibt man ihr das Bild aus der Villa. Man verläßt den Ort und fährt zum Dinopark. Dort benutzt man zuerst Max mit dem Mammut. Als Ergebnis erhält man einen Ballen Mammuthaare. Danach lenkt man Sam zum Schalter des T-Rex und betätigt ihn. Er muß ihn im richtigen Moment wieder loslassen, so daß der Metallechse das Maul offen stehen bleibt. Als nächstes muß man das Seil mit dem Gebiß des Dinos benutzen. Danach muß man das andere Seilende mit Max benutzen. Als Ergebnis erhält man einen Zahn des Dinos. Nun kann man ein wenig herumschlendern. Nach kurzer Zeit trifft man auf die Bungee Jumper. Man benutzt den Aufzug, um auf die Sprungplattform zu gelangen. Dort zieht man Sam den Bungeeanzug an. Danach benutzt man das Seil. Sam greift sich das Seil und springt in die Tiefe. Während des Sprungs muß man jetzt den Pappbecher mit dem Greifer und danach den Greifer mit dem Teerbecken benutzen. Nun hat man einen stolzen Batzen Teer in seinem Besitz. Man kann diesen Ort nun verlassen und zum Früchtemuseum zurückkehren. Dort kann man den Muirkopf in Empfang nehmen. Man geht jetzt mit dem Kopf in das Schlafzimmer von Conroy in Bumpusville. Dort vertauscht man den Conroy Zuchinikopf mit der Perücke des Stars. Man wird unsanft hinausbefördert, hat aber eine Perücke in seinem Besitz. Man begibt sich nun zur Dschungelbar. Um in den Partyraum zu gelangen, muß man sich verkleiden. Zuerst muß man den Teer, dann die Mammuthaare und schließlich die Perücke mit dem Kleid benutzen. Dieses Kleid muß man anziehen, um so ungehindert in den Partyraum zu gelangen.
Zuerst muß man im Partyraum die Weinflasche vom Buffet aufnehmen. Danach muß man in die Küche gehen, die sich im hinteren Teil des Partyraums befindet. Dort muß man den Eispickel aufnehmen, danach öffnet man die Hintertüre. Es erscheinen Conroy und sein Helfer. Der Helfer geht zum Auto, um ein Netz zu holen. In dieser Zeit benutzt man im Inventory das Kostüm. Sam streift es ab. Conroy ist begeistert und greift sich es. Er will die Bigfoots täuschen. Beide gehen in den Eisschrank. Jetzt muß Sam den Max ansprechen, der auch prompt die Tür zuwirft, und die beiden einfriert. Ein alter Bigfoot erscheint, ernennt einen zum Ehrenbigfoot und gibt einem den Auftrag, das Rätsel der drei Totempfähle zu lösen. Man verläßt die Dschungelbar und fährt zur großen Kugel. Dort gibt man den Fakir den Eispickel, den er für einen bereitwillig verbiegt. Dieser sieht jetzt aus wie ein Korkenzieher, den Sam auch sogleich zum Öffnen der Flasche benutzt. Heraus kommt der Korken, den man mit der Vortexkugel benutzen kann. Man muß jetzt nur noch zum Vortex in die Ausstellungskammer. Dort benutzt man den Vortex.
Während der Vortex arbeitet, benutzt man die Kugel. Gas strömt hinein. Jetzt ist es so-

weit. Man kann zur Dschungelbar zurückkehren. Dort muß man zum Totempool. Dieser liegt hinter den Totempfählen. Jetzt muß man nacheinander den Muirkopf, dann den Saurierzahn, dann den Muirkopf und schließlich den Minivortex mit dem Pool benutzen. Die Pfähle verschwinden. Man hat das Rätsel gelöst. Außerdem bringt man dem Zirkus Conroy und seinen Helfer als tiefgefrorenen Bigfoot.

Peter Offerman

Komplettlösung

Larry 6

Nachdem Larry durch puren Zufall bei einer Date-Show ein Wochenende in einem Luxus-Resort gewonnen hat, kann die Jagd auf heiße Nebensächlichkeiten losgehen. Zunächst versucht er, mit der niedlichen Gammie an der Rezeption anzubandeln. Bei dieser Gelegenheit bekommt er seinen Zimmerschlüssel ausgehändigt und die erste Aussicht auf ein Rendezvous. Er braucht lediglich die Cellulite-Maschine im Drainage-Salon zu reparieren. Was immer das heißen mag, Larry wird sein Bestes geben! Bevor er sich zu seinem Zimmer aufmacht, wühlt er in der Schlüsselbox links und findet noch einen zweiten Schlüssel. Also, auf ins Zimmer und sehen, wie es weitergeht. Mit dem Zimmerschlüssel kommt er hinein und sieht sich dort erst einmal um. Toll, dieser Service! Also gleich mal ins Bad, die Blase erleichtern (Zip auf Klo), Hände waschen. Na ja, in dieser braunen Brühe, die da aus dem Wasserhahn kommt, wohl kaum. Also nichts wie ab ins Zimmer und den Tisch inspizieren. Lauter interessante Nummern, die gleich ausprobiert werden. Als erstes ruft er mal beim Hausdienst an (75) und weist höflich auf die fehlenden Kleinigkeiten im Bad hin. Er steckt die Blumen aus der Vase ein, geht aus dem Zimmer und findet dort den Wagen des Hausmädchens, den er gründlich filzt. Von der Vorderseite nimmt er Handcreme, Seife, Klopapier und Waschlappen, von der Hinterseite des Wagens ein Handtuch, Zahnseide und einen Toilettensitz. Hygiene ist eben alles! Also wieder zurück ins Zimmer. Wie nett, inzwischen hat das Hausmädchen das Bett aufgedeckt und als Betthupferl ein Kondom aufs Kissen gelegt. Das wird schon noch Verwendung finden, hoffentlich! Wieder im Bad, legt er den Sitz aufs Klo und läßt sich erst einmal genüßlich nieder. Wie es sich gehört, wird das Hinterteil mit Klopapier abgeputzt und anschließend ordentlich gespült. Ach ja, die braune Brühe! Larry hängt sich wieder ans Telefon (76) und ordert den Reparaturdienst. Na gut, also erst aus dem Zimmer raus, die Treppe runter, wieder rauf ins Zimmer und ab ins Bad. Dort ist Handwerker Mark gerade dabei, die Bescherung zu beseitigen. So, nun kann der Erkundungsgang beginnen. Schnell landet er im Bistro, wo er beim Durchwühlen der Salatbar eine übriggebliebene Orange findet. Nebenan in der Küche begibt er sich aufs unterste Niveau und durchwühlt die Abfalleimer. Bingo! Wer weiß, wann man einen Topf Schweinefett brauchen kann. Auf seinem Streifgang durch die Flure begegnet er hin und wieder Art mit seiner Tram, mit dem er spaßeshalber mitfährt. Wieder abgestiegen, gelangt er an den Pool. Dort findet er einen aufblasbaren Biber und auf der Pool-Bar ein Brillenetui. Beides wird natürlich sofort eingesackt. Bei genauerer Untersuchung entdeckt er in dem Etui eine Sonnenbrille und ein kleines Putztuch. Weiter geht's zum Strand. Nach alter Maulwurfmanier buddelt Larry so lange im Sand herum, bis er eine Öllampe ausgräbt (links unten). Was man nicht so alles findet! Getreu dem Motto "Keep on walking" platzt er kurz darauf mitten in eine Ae-

robic-Stunde hinein. Kurzerhand stellt er sich auf die freie Matte und turnt mit. Klar, daß er mit seinem Geschick bald die Veranstaltung sprengt. Nachdem alle Mädels den Raum verlassen haben, versucht er sein Glück bei der Trainerin Cav, die sich schnell als Lesbe und so als für Larry nicht geeignet entpuppt. Trotzdem wird er bei ihr fündig, denn sie läßt sich problemlos ihre ID-Card von der Bluse mopsen. Weiter im Fitneßraum trifft er auf Thunder, die sich im Laufe der Unterhaltung von Larry ein paar Handschellen wünscht. Oops, das läßt tief blicken. Auch ihr versichert er, sein möglichstes zu tun. Also weiter ins Moorbad. Unglaublich, schon wieder ein potentielles Liebesopfer! Im Modderbad entdeckt er Charlotte, die natürlich auch einen kleinen Auftrag hat. Diesmal sind es Batterien. Larry, Larry, die Mädels scheinen irre Gelüste zu haben, also halte dich ran! Zunächst versucht er sein Glück bei einem Moorbad. Er geht in den Duschraum, wo er eine lose Kachel entdeckt, durch die er in die nebenan liegende Damendusche linsen kann. Heiß! Im Umkleideraum öffnet er den einzigen freien Spind, zieht sich aus (Handtuch auf Larry), schwingt sich das Handtuch um die Hüften und hüpft ab ins Moorbad. Irre! Aber da ist nichts zu machen, ohne Batterien läuft da gar nichts. Na gut, also duschen gehen, anziehen und ab geht's in die Health Spa-Lobby. Bei Gary, der offensichtlich ein Auge auf Larry geworfen hat, nimmt er sich eine Broschüre von der Theke und betritt die High Colonic Treatment Suite, was immer das bedeuten mag, und trifft dort auf Rose, die eine kleine Aufmerksamkeit von ihm möchte. Der Dame kann prompt geholfen werden. Larry gibt ihr den Blumenstrauß und ahnt nicht, was ihn nun erwartet: Einlauf á la Rose! Völlig fertig bekommt er anschließend eine Orchidee von ihr und macht, daß er aus dem Raum kommt. Puh! Kurz darauf betritt der den Cellulite Drainage-Salon. Herrjeh, hier muß aber einiges repariert werden! Den roten Kolben hat er schnell klar, indem er ihn mit dem Schweinefett einreibt. Der Rest muß noch warten. Weiter geht's zum Schönheitssalon, wo er auf die bezaubernde Shablee trifft, die für ein Abendkleid so einiges tun würde. Ok, wird sich machen lassen. Beim Rausgehen sieht er ein Elektrokabel auf dem Boden liegen. Er hebt es auf und dreht die Kabelenden zurecht (Handklick). Das könnte man gut für das Elektroschloß im Moorbad brauchen. Larry erinnert sich an den Wachposten. Um an seine Handschellen zu kommen, müßte man ihn ablenken. Wenn man doch nur die Videokamera im Moorbad verstellen könnte! Moment mal, der Handwerker Mark hatte doch einen Schraubenschlüssel bei sich. Larry, nicht halb so dumm wie er aussieht, macht sich sofort auf den Weg in sein Zimmer, wirft das Klopapier in die Toilette und ruft den Reparatur-Service (76) an. Wieder Zimmer raus, runter, Zimmer rein und ab ins Bad und schon ist Mark da und versucht, die Schweinerei zu beheben. Heimlich klaut Larry ihm den Schraubenschlüssel und eine Feile. Aber Larry! Nach einem Anpfiff von Mark wegen der Schweinerei, die er veranstaltet hat, saust Larry nun sofort ab ins Moorbad, räumt die Blumentöpfe unter der Videokamera weg, löst deren Schrauben und verdreht die Kamera. So, das dürfte reichen. Sofort wetzt er zum Wachposten und ist schnell im Besitz der Handschellen, die er auch gleich zu Thunder ins Fitneßstudio bringt. Diese zeigt sich dankbar und verspricht ihm ein Abenteuer. Leider verrät sie ihm nicht, in welchem Zimmer sie zu finden ist. Bevor Larry sich auf die Suche nach ihr begibt, nimmt er noch schnell das Gummiband von der Rubbelmaschine und steckt es ein. Jetzt bleibt ihm nichts anderes übrig, als alle Türen nach Char abzuklappern. Schließlich findet er sie hinter der dritten Tür links neben dem Durchgang zum Schönheitssalon. Dort bringt sie ihn auf einen wahrlich animalischen Trip, der ihm zumindest ein Halsband einbringt. Na ja, das hatte Larry sich auch anders vorgestellt! Einmal in dieser Ecke, beschließt er, sich noch einmal die Drainage-Maschine vorzuknöpfen. Den kaputten Schlauch kann er mit dem Gummiband flicken. Mehr Arbeit macht dagegen der rote Tank (Mitte). Mit dem Schraubenschlüssel öffnet er die Klappe, nimmt den verdreckten Filter heraus, schrubbt ihn in der Küche im Waschbecken sauber, setzt ihn wieder in den Tank und zieht die Schrauben wieder an. Woll'n doch mal sehen, ob es jetzt klappt. Er schaltet die Maschine ein und ist glücklich, daß sie einwandfrei läuft. Er schaltet wieder ab und macht sich sofort macht auf den Weg zu Gammie, um ihr die frohe Botschaft zu überbringen. Diese setzt sich auch sofort in Bewegung, wie man sieht, ist das auch bitter nötig, und legt sich gleich auf den Tisch. Larry schließt die Saugnäpfe an und schaltet die Maschine wieder ein. Kurz drauf (immer wieder mit ihr reden) möchte sie eine Orange, die sie auch sofort bekommt. Nicht genug, jetzt will sie ein eiskaltes Tuch. Nun gut, Larry nimmt den Waschlappen und taucht ihn in der Lobby in den Springbrunnen. Da Gammie das nicht kalt genug ist, schleicht er sich ins Bistro und bringt den Waschlappen in der Salatbar auf Eiseskälte. Das reicht der verwöhnten Göre immer noch nicht. Jetzt will sie Mineralwasser. Dieses findet Larry schnell vor einer der Zimmertüren rechts auf einem Tablett. Nachdem er nun alle Wünsche der Dame erfüllt hat, ist die Behandlung abgeschlossen. Gammie ist nun rank und schlank und, wie erwartet, hat nun keine Verwendung mehr für unseren armen Helden und macht sich aus dem Staub. Bevor auch Larry weitertrabt, füllt er noch seine Öllampe am Zapfhahn mit Gammies Fett auf. Ähh? So, jetzt muß er sich mal um den Biber kümmern. In der Küche waren doch Autoreifen? Genau an einem dieser Reifen pumpt er dann seinen Biber auf. Jetzt ist es auch Zeit, einmal auszuprobieren, wohin man mit dem Speisenaufzug kommt. Er drückt den Knopf und fährt nach einigen Startschwierigkeiten bis hoch ins Penthouse, wo er die Frau seiner Träume findet: Shamara. Diese entpuppt sich nach einer längerem Unterhaltung als etwas verdreht, aber durchaus zugänglich. Er gibt ihr die Orchidee und den Diamanten, den er von seinem Halsband abmontiert hat (wau, wau!). Mehr ist im Moment nicht zu tun, und so macht sich Larry wieder auf zum Abstieg, diesmal durch den Lift. Jetzt wird es einmal Zeit, sich in der Bar umzuschauen. Nach einem kleinen Small talk mit dem Barkeeper bekommt er die Genehmigung, sich von der Theke ein Streichholz aus der Dose auf der Theke zu nehmen. Beim Spaziergang durch die Prärie gelangt er an einen Eisenzaun mit einem Magnetschloß auf dem Tor. Dort wartet er ein Weilchen bis Art mit seiner Tram auftaucht und hilflos in seinen Taschen herumsucht. Auf Anfrage erfährt Larry, daß Art ein Streichholz für seine Pausenzigarre braucht. Dem Manne kann geholfen werden! Nachdem Art verschwunden ist, schaut sich Larry die Tram einmal genauer an. Er öffnet die Klappe und löst schnell mit dem Schraubenschlüssel ein paar Kabel. Als Art kurz darauf zurückkommt, bietet er ihm netterweise seine Hilfe bei der Instandsetzung an, indem er Art die Taschenlampe hält. Kaum hat er diese in den Fingern, befreit er sie gleich von den darin befindlichen Batterien bevor er sie Art freundlicherweise zurückgibt. Dieser fährt wieder von dannen und Larry macht sich sofort auf die Socken zu Char ins Moorbad, um ihr die gewünschten Batterien zu geben. Glücklich über selbige, verspricht sie ihm eine unglaubliche Zeit mit ihr im Elektroraum, nachdem sie sich den Modder abgewaschen hat. Also nimmt Larry sein Elektrokabel, steckt das eine Ende in die Steckdose neben der Tür und das andere in das Kombischloß. Ein kleiner Knall, und schon betritt er den Raum sei-

ner Hoffnungen. Bald erscheint Chor und versetzt Larry wahrlich in Ekstase. Das hält doch keiner aus! Wieder in seinem Zimmer kann Larry gar nicht glauben, was ihm da gerade widerfahren ist, doch sein von der Stromkur veränderter Anhänger, der jetzt einer Skulptur gleicht, vergewissert ihn. Trotzdem begibt er sich noch einmal in den Raum des Schreckens, wo er allerdings nur noch eine Perle vorfindet, die die verschreckte Maid beim Verlassen der Sonnenbank verloren hat. Also einsacken! Sein nächster Weg führt ihn wieder in die Bar. Dort singt eine holde Maid Country-Songs. Erst als Larry tölpelhaft über die Mikrofonschnur stolpert und somit dem Gesangsvergnügen ein Ende bereitet, ist Burgundy bereit, sich mit ihm zu unterhalten. Auch sie hat einen kleinen Auftrag für Larry: sie will Bier! Woher soll man Bier herbekommen, wo es hier doch überall nur Softdrinks gibt? Larry versucht sein Glück draußen am Eisenzaun, wo er die ID-Card ins Magnetschloß steckt und so freien Eintritt in das Mitarbeitercamp erhält. Hier wird er fündig. Im Faß, das im Zelt steht, checkt er sich einen Six-Pack Bier, den er gleich zu Burgundy bringt. Diese kippt sich alle sechs Flaschen genüßlich hinter die Binde, läßt Larry stehen und fängt wieder an zu singen. War wohl nicht genug! Also holt er noch einen Six-Pack, den sie sich wieder einverleibt. Jetzt scheint sie genug zu haben. Nachdem sie mit Larry ein Date in der Sauna verabredet hat, wackelt sie von dannen. Bevor Larry sich zur Sauna aufmacht, geht er hinter die Bühne, wo er Burgundys Kleid findet, das er natürlich einsackt. Jetzt aber nichts wie ab in die Umkleidekabine, ausziehen und los geht's in die Sauna! Ah, da ist ja die holde Maid! Larrys Hoffnungen werden aber schnell im Keim erstickt, denn Cav taucht auf und fängt sofort heftig an, mit Burg zu flirten, was dieser ausgesprochen gut gefällt. Sämtliche Annäherungsversuche von Larry schlagen fehl (reden, reden, reden). Schließlich greift er sich den Eimer und kippt das ganze Wasser über die Kohlen. Nachdem der Dampf verfleucht ist, sind es die Girls auch. Wieder einmal Essig mit dem Date! Er kassiert das von Burgundy liegengelassene Armband ein, geht duschen, sich anziehen und versucht sein Glück erneut bei Shamara im Penthouse. Gerne nimmt sie das Armband, das Medaillon und die Perle entgegen, aber das wars dann auch. Anspruchsvolle Dame, hoffentlich lohnt sich's auch! Also begibt er sich in den Schönheitssalon, wo er Shablee das ersehnte Abendkleid überreicht. Diese zeigt sich auch gleich dankbar und verabredet sich mit Larry am Strand. Hier ist sie überhaupt nicht zimperlich: Sie läßt sich von Larry küssen und streicheln (reden, anfassen) und kommt dann gleich zur Sache. Larry gibt ihr das gewünschte Kondom und glaubt, seinen Augen nicht zu trauen. Das so süße Mädel zieht sich das Kondom gar nicht damenhaft über und entpuppt sich als Transvestit. Angewidert ergreift Larry die Flucht und hat am nächsten Morgen Mühe, sich in seinem Badezimmer den Ekel rauszuspülen. Trotzdem kehrt er zum Strand zurück, denn den Sektkübel kann er bestimmt noch anderswo gebrauchen. Auf dem Weg dorthin holt er sich noch ein neues Streichholz aus der Bar, denn irgendwie muß die blöde Öllampe doch anzuzünden sein! Jetzt ist Larry nach einer Erfrischung zumute. Am Pool bastelt er sich aus dem Brillenputztuch und der Zahnseide einen Stringtonga, zieht diesen in den Büschen an, schwingt sich auf seinen Biber und paddelt an die Poolbar. Dort schwingt er kurz den Schwanz seines Bibers (Handklick) und bestellt für sich und die reizende Merily ein paar Drinks, nachdem er sich mit seinem Zimmerschlüssel bei der Bardame als Hausgast identifiziert hat. Merily stellt sich als Bungee jumping-süchtig heraus. Logisch, das Larry sich gleich auf den Weg macht, den Schlüssel für den Sprungturm zu organisieren. Diesen erhält er auch vom Bademeister. Er schließt die Tür zum Turm auf und klettert hoch. Wow, ganz schön hoch! Da er den Schlüssel bestimmt gleich wieder abgeben muß, hat er einen genialen Einfall. Er drückt den Turmschlüssel in die Seife, nimmt die Feile und feilt den bisher nicht gebrauchten Schlüssel nach der Seifenvorlage zurecht. So, jetzt hat er eine perfekte Kopie für Merily. Der einzige Weg zur holden Maid führt bergab. Also, auf geht's! Unten angekommen, gibt er den Originalschlüssel zurück und den kopierten an Merily. Begeistert verabredet sie sich mit Larry abends am Sprungturm. Später am Abend macht er sich dann mir ihr an den Aufstieg. Oben angekommen beginnt er die totale Anmache (reden, anfassen, immer wieder). Nach Merilys zweiter Aufforderung, sich auszuziehen, kommt er dieser nach (Handklick) und startet den Angriff. Klar, daß dabei wieder etwas schiefgeht. Er rutscht aus, verfängt sich in den Bungee-Gurten und hopst den Weg vom Pool zum Turm rauf und runter. Durch sein Geschrei weckt er das ganze Hotel auf und beendet so ziemlich abrupt sein Date. Ihm bleiben nichts als ein paar von Merily geflüsterte Verse. Na ja, jetzt ruhen seine ganzen Hoffnungen auf Shamara. Am Eiswürfelautomaten füllt er den Sektkübel mit frischen Eiswürfeln auf und fährt wieder per Speise-Expreß hoch zum Penthouse. An der offenen Kaminflamme entzündet er sein Streichholz und damit die Öllampe. Jetzt kommt's drauf an. Larry geht zu Shamara, flüstert ihr die süßen Worte ins Ohr, gibt ihr die Lampe und zur Krönung den Sektkübel. Larry, deine Glückszahl muß die 9 sein. Das neunte Mädel bringt's, noch dazu eine Jungfrau! Für Larry haben sich nun doch seine kühnsten Träume erfüllt, denn es beginnt eine traumhafte Nacht.

Tja Larry, genieße diese Nacht, denn bis zu deinem nächsten Volltreffer wirst du wohl wieder zunächst einige Pleiten verkraften müssen.

Andrea Dreisbach

Sie wollen mehr als nur die Coverdisk? Kein Problem! Ab jetzt können Sie auch Programme erhalten, die mehrere HD-Disketten benötigen und daher bis jetzt nicht als Coverdisk geeignet waren. Tolle Klassiker, aktuelle Demos und phantastische Preview-Versionen warten auf Sie!

1. Shadow Caster

Gerade noch auf dem Prüfstand und schon gibt es eine Demoversion vom neuesten Action-Knüller aus dem Hause Origin. Nicht nur Action-Fans werden mit diesem Spiel ihre helle Freude haben, auch Rollenspieler kommen auf ihre Kosten (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: 87%

2. MicroProse Football

Eine Sportsimulation der Extraklasse, die Spieler wirken wie aus dem Leben gegriffen. MicroProse Football kann in allen Belangen begeistern. Wer das Spiel noch nicht hat, kann sich ja einmal die spielbare Demo ansehen. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: 80%

3. Alone In The Dark

Schon heiß auf den zweiten Teil? Naja, bald soll es ja soweit sein, doch möchten wir Ihnen die Wartezeit noch ein wenig versüßen. Wer neue Welten vor dem Monitor erschließen möchte, sollte sich diese Demo zulegen. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: 92%

4. Populous 2

Hier bedarf es wohl keiner Erklärung, denn Populous und sein direkter Nachfolger sind bestimmt jedem hinreichend bekannt. Eine fabelhafte Demoversion von einem der Strategie-Hits aller Zeiten. Populous 2 zieht wirklich jeden in seinen Bann (2 HD-Disketten)

Unsere Wertung: 76%

Hot-line

für Bestellungen und Reklamationen

Telefon: 09 11/ 35 53 53

PC Games

Demoservice

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

1. ❐ Shadow Caster (DM 4,-)
2. ❐ MicroProse Football (DM 4,-)
3. ❐ Alone In The Dark (DM 4,-)
4. ❐ Populous 2 (DM 4,-)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

❐ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:
❐ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
❐ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum Rechtsverb. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH

PC-Demo/Sharewareservice

Kobergerstraße 41

90408 Nürnberg



JAHRESÜBERBLICK 1992/1993

Titel	Wertung	Ausgabe	Seite	Rubrik
1D intelligent StrategyGames	50%	08/93	77	Review
1483	-	07/93	66	PD & Shareware
1869	74%	10/92	61	Review
A				
A-Train ConstructionSet	66%	07/93	41	Review
Acesofthe Pacific - WWII: 1946	85%	03/93	60	Review
Aces overEurope	81%	09/93	32	Review
Acrobatstone	-	10/92	90	Hardware
Acrobat und Chicony Notebooks	-	03/93	92	Hardware
Action Pur! - Volume 1	-	11/93	98	CD ROM
ActionSport	51%	05/93	62	Review
AddamsFamily	62%	11/92	70	Review
AdLibGold 1000vs ATIStereoF/X	-	04/93	90	Hardware
AdventureCollection	63%	05/93	61	Review
AirBucks 1.2	43%	09/93	42	Review
Air Force Commander		02/93	93	Preview
AirWarrior	89%	12/93	99	CD ROM
AirWarrior	82%	04/93	34	Review
Alcatraz	40%	03/93	55	Review
AloneintheDark	92%	01/93	24	Spiel des Monats
AloneintheDark	-	03/93	69	Komplettlösung
Amazon	77%	01/93	38	Review
Ambush at Sorinor	81%	08/93	68	Review
Ambush atSorinor	-	09/93	61	Cover Disk
An American Tail	60%	07/93	74	Review
Ancient Art of War intheSkies	72%	02/93	52	Review
AnotherWorld	74%	12/92	74	Review
Anti-Virusprogramme	-	11/93	86	PD & Shareware
Apogee - Interview	-	04/93	80	Special
Arachnid für Windows	-	12/92	68	PD & Shareware
Arcade Games	-	12/92	74	Special
Archer MacLean's Pool	75%	10/93	44	Review
Armour Geddon	69%	03/93	50	Review
ASI Computer		04/93	14	Special
Asteroids	-	02/93	79	PD & Shareware
ATAC	80%	12/92	58	Review
Atom	-	10/92	84	Cover Disk
AudioBlaster 2.5	-	08/93	94	Hardware
AV-88 Harrier	71%	03/93	44	Review
B				
B.R.I.X.	-	10/93	90	PD & Shareware
B17 - FlyingFortress	69%	10/92	30	Review
Backdate 1992	-	01/93	66	Special
Backgammon	-	02/93	79	PD & Shareware
Backgammon Pro	-	12/92	69	PD & Shareware
Balance	75%	06/93	55	Review
BallonChallenge	-	08/93	66	PD & Shareware
Bananoid	-	10/92	75	PD & Shareware
BaronBaldric	-	07/93	65	PD & Shareware
BAT II	92%	10/92	32	Review
Batman Returns	78%	04/93	46	Review
Battle Chess4000	84%	03/93	42	Review
Battle ChessEnhanced	55%	06/93	64	CD ROM
BattleHawks 1942	72%	02/93	81	Review
BattleIsleData Disk II	79%	07/93	50	Review
Battles ofDestiny	73%	04/93	60	Review
Best oftheBest		02/93	93	Preview
Betrayal at Krondor	-	11/93	53	Komplettlösung
Betrayal at Krondor	-	07/93	109	Preview
Betrayal at Krondor	75%	08/93	30	Review
Betrayal at Krondor, 1.Teil		10/93	54	Komplettlösung
BioMenace/ Episode i	-	10/93	86	PD & Shareware
Birds of Prey	64%	10/92	35	Review
Bloodstone	50%	11/93	84	Review
BlueByte - Interview		11/92	22	Special
BlueForce	70%	09/93	72	Review
BlueForce	70%	10/93	92	CD ROM
Blues Brothers	68%	11/92	70	Review
Body Blows	62%	11/93	44	Review
Boulder Star	-	06/93	80	PD & Shareware
BridgeMaster	73%	08/93	67	Review
Brix	-	12/92	69	PD & Shareware
Bubble Blobb	-	06/93	80	PD & Shareware
BundesligaManager Professional	74%	10/92	73	Review
BunnyBricks	45%	03/93	59	Review
BunnyBricks	-	11/92	96	Preview
BurningSteel	78%	12/92	32	Review
Burntime	-	08/93	113	Preview
Burntime	80%	10/93	72	Review
BuzzAldrin'sRace intoSpace	-	04/93	97	Preview
BuzzAldrin'sRace intoSpace	72%	05/93	42	Review
C				
Caesar	-	10/92	18	Preview
Call ofCthulhu	-	10/92	16	Preview
Campaign	72%	01/93	36	Review
Campaign	-	10/92	18	Preview
Captive	71%	01/93	40	Review
Car andDriver	81%	02/93	42	Review
CarandDriver		12/92	96	Preview
Carrier Strike	56%	10/92	60	Review
Carriers at War - Construction Kit	40%	08/93	80	Review
Castles II	71%	02/93	62	Review
Catacomb Abyss 3D		03/93	77	PD & Shareware
Cave ManNinja	68%	02/93	61	Review
CD-Cache-Programme	-	11/93	96	CDROM
CDV Game Power	-	06/93	64	CDROM
Caesar'sPalacefor Windows	57%	08/93	41	Review
CeBIT 1993	-	06/93	18	Special
CES1993 - Chicago	-	08/93	10	Special
CESWinter1992 - LasVegas	-	03/93	14	Special
Championship Manager93	26%	08/93	79	Review
Channel Videodat	-	12/93	102	Hardware
CheckCheck	61%	03/93	61	Review
Checkers	-	02/93	79	PD & Shareware
Checkers	-	04/93	82	PD & Shareware
Chess Genius	47%	03/93	61	Review
ChessManiac - 5 Billionand1	62%	07/93	34	Review
Chessmaster 3000	77%	09/93	94	CD ROM
Chinese Checkers	-	10/92	74	PD & Shareware
Chris Roberts - Interview	-	11/93	34	Special
Clash ofSteel	48%	10/93	84	Review
Clinton	-	09/93	91	CD ROM
Clyde	-	02/93	77	PD & Shareware
Cobra Mission	-	04/93	96	Preview
CobraMission	73%	05/93	52	Review
Cohort 2	59%	06/93	58	Review
Comanche	-	03/93	65	Backflash
Comanche - OperationWhite Lightning	92%	02/93	28	Review
Comanche Mission Disk1	91%	07/93	28	Review
Commander Keen - Goodbye Galaxy	-	11/92	66	PD & Shareware
Commander KeenI-IIIV-V	-	01/93	73	PD & Shareware
Computerspiele als Werbemedium	-	09/93	16	Special
Conan The Cimmerian	75%	11/92	70	Review
Conquered Kingdom	45%	11/93	84	Review
ConqueredKingdoms	73%	04/93	61	Review
Contraptions	61%	03/93	60	Review
CoolWorld	24%	02/93	63	Review
CoolWorld	-	12/92	94	Preview
Cosmo I-III	-	01/93	74	PD & Shareware
Creepers	71%	05/93	38	Review
Crisisin the Kremlin	75%	10/92	50	Review
CrystalCaves I-III	-	01/93	73	PD & Shareware
CSS Köln 1992	-	12/92	14	Special
CuBiC	-	04/93	81	PD & Shareware
Curse ofEnchantia	68%	02/93	65	Review
CyberChess	-	11/93	87	PD & Shareware
Cyberrace	-	04/93	96	Preview
D				
D-Day	28%	01/93	60	Review
Daemonsgate 1	-	10/92	19	Preview
Dareta Dream	-	06/93	77	PD & Shareware
DarkSun	88%	12/93	76	Review
Dark Sun - Shattered Lands	-	10/92	22	Preview
Darklands	79%	10/92	36	Review
Darkmere	-	03/93	96	Preview
Das Schwarze Auge 2 - In Progress, 1.Folge	-	07/93	12	Special
Das Schwarze Auge 2 - In Progress, 2. Folge	-	08/93	18	Special
Das Schwarze Auge 2 - In Progress, 3. Folge	-	10/93	24	Special
DasSequelSyndrom		05/93	68	Special
Daughter of Serpents	72%	02/93	50	Review
David Leadbetter's Golf	82%	01/93	56	Review
David Leadbetter's Golf	82%	08/93	100	Special
DavidLeadbetter'sGolf	-	10/92	17	Preview
DerDeutsche Softwareverband		06/93	82	Special
DeskTop Paint	-	09/93	66	PD & Shareware
DickTracy	57%	10/92	68	Review
Die Erstausgabe	-	10/92	14	Special
DieGemäuervon Kalawuum	-	08/93	64	PD & Shareware
DieSchöneunddas Biest	75%	09/93	50	Review
DO335 PfeilSWOTL - Zusatzdisk	66%	11/92	59	Review
Dogfight		04/93	94	Preview
Dogfight	76%	05/93	46	Review
Dominium	35%	02/93	64	Review
DOS Games - Volume 1	-	11/93	98	CD ROM
DoubleDragon III - TheRosettaStone	32%	10/92	52	Review
Dr. Floyd's Desktop Toys	30%	11/93	84	Review
Dr.Rudy	-	12/92	70	PD & Shareware
Dracula	60%	12/93	74	Review
Dracula Unleashed	85%	12/93	96	CD ROM
Dragons Lair III - TheCurseof Mordread	-	12/92	95	Preview
DukeNukemI-III	-	01/93	72	PD & Shareware
Dune	72%	06/93	64	CD ROM
Dune2	87%	03/93	30	Review
DungeonMaster	49%	10/92	65	Review
Dynoblaster		02/93	76	Backflash
Dynoblaster	75%	11/92	40	Review
Dynatech	70%	02/93	66	Review
E				
EcoMaster	-	02/93	78	PD & Shareware
EcoQuest 1	72%	07/93	82	CD ROM
EcoQuest 2 - TheLostSecretof theRainforest	-	07/93	53	Komplettlösung
EcoQuest 2 - The LostSecret of theRainforest	73%	06/93	48	Review
ECTSFall 1992 - London	-	11/92	14	Special
ECTSFall 1993	-	11/93	14	Special
ECTS Spring 1993 - London	-	06/93	12	Special
Eight Ball Deluxe	75%	10/93	38	Review
Eishockey Manager	79%	08/93	48	Review
El-Fish	-	07/93	48	Review
ElectroBody	-	06/93	79	PD & Shareware
Elf	74%	01/93	48	Review
Elisabeth I - InProgress		05/93	14	Special
Elysium	63%	03/93	51	Review
EmpireDeluxe	85%	07/93	38	Review
Empire Deluxefür Windows/Szenario Disk	-	11/93	74	Special
Entity	-	01/93	94	Preview
Envision - DTP	-	09/93	66	PD & Shareware
EPIC	81%	12/92	74	Review
Eric the Unready	78%	04/93	54	Review
Ericthe Unready	78%	09/93	92	CD ROM
Eternam		10/92	81	Komplettlösung
EuroSoccer	43%	03/93	58	Review
EuropeanChampionship92	53%	10/92	72	Review
EuropeanSuperleague	42%	10/92	73	Review
Eyeofthe Beholder III - Assaulton Myth Drannor		05/93	95	Preview
Eyeofthe Beholder III - Assaulton Myth Drannor	64%	07/93	44	Review
F				
F1 Grand Prix	-	04/93	65	Backflash
F15 StrikeEagle III	92%	01/93	30	Review
F15 Strike EagleIII	-	11/92	94	Preview
FaceTris DEMO	-	05/93	84	PD & Shareware
Falcon 3.0-MIG29	87%	10/93	85	Review
Falcon 3.0 - Operation Fighting Tiger	82%	12/92	38	Review
Falcon 3.0 DEMO	-	05/93	83	PD & Shareware
Fallen Empire	83%	07/93	67	Review
Fields of Glory	-	07/93	106	Preview
Fields of Glory	80%	09/93	38	Review
flashback	88%	10/93	68	Review
Flies - Attack on Earth	54%	05/93	60	Review
FlightSimulator 5.0	46%	12/93	72	Review
FlightSimulator 5.0	-	08/93	14	Special
FlightstickPro	-	11/93	104	Hardware
Formula One GrandPrix	87%	02/93	20	SpieldesMonats
Formula One Grand Prix	-	11/92	96	Preview
FracPac-Demo	-	04/93	85	CoverDisk
Freddy Pharkas - Frontier Pharmacist	-	06/93	110	Preview
Freddy Pharkas - Frontier Pharmacist	79%	07/93	22	Review
Freddy Pharkas - Frontier Pharmacist	-	08/93	53	Komplettlösung
Frog-Copy	-	04/93	84	PD & Shareware
Front Page Football	77%	02/93	67	Review
Future Show 1992 London	-	01/93	14	Special
G				
Galactix 1.0	-	10/92	75	PD & Shareware
Gateway II: Homeworlds	60%	11/93	50	Review
GateWorld	-	07/93	65	PD & Shareware
Gem'Z - In Progress	-	01/93	21	Special
GnomeAlone	20%	10/93	84	Review
Gobliiins	80%	10/93	94	CD ROM
Gobliins 2	78%	12/93	100	CD ROM
Goblins 2		11/92	85	CoverDisk
Gobliins 2 - The Prince BuHoon	83%	11/92	56	Review
Gobliins 2, 1. Folge	-	04/93	69	Komplettlösung
Gobliins 2, 2. Folge	-	05/93	74	Komplettlösung
Gods	83%	12/92	74	Review
Gods DEMO		05/93	83	PD & Shareware
Gopher II		02/93	79	PD & Shareware
GrandPrixUnlimited	74%	10/92	38	Review
GrandmasterChess	79%	01/93	62	Review
GravisUltraSound		09/93	98	Hardware
Great Courts II	81%	08/93	101	Special
GreatMysteryClassics	-	12/93	94	CD ROM
Great Naval Battles		10/92	22	Preview
Gunship 2000	76%	10/93	92	CD ROM
Gunship 2000 Mission Disk	76%	01/93	34	Review
Guppy	-	08/93	110	Preview
H				
Hannibal	72%	04/93	38	Review
Hardball III	85%	08/93	101	Special
Hardball III	85%	10/92	62	Review
Harpoon Designers' Series, BattleSet Enhancer	70%	11/92	46	Review
Harpoon Designers' SeriesII	54%	08/93	81	Review
Harrier Jump Jet		01/93	96	Preview
Harrier Jump Jet	83%	02/93	54	Review
Harrier Jump Jet	-	10/92	17	Preview
Heart LightPC	-	10/93	87	PD & Shareware
Hextris	-	04/93	82	PD & Shareware
Hexuma - DasAugedesKral	-	10/92	20	Preview
Hexuma - DasAugedesKral	65%	11/92	38	Review
HistoryLine 1914-1918	80%	12/93	100	CD ROM
History Line 1914-1918		01/93	85	Cover Disk
HistoryLine 1914-1918	88%	12/92	24	SpieldesMonats
HistoryLine 1914-1918 - In Progress		11/92	20	Special
HockeyLeague Manager II	29%	07/93	32	Review
HomeAlone	61%	07/93	30	Review
Hong Kong Mahjong pro	81%	10/92	70	Review
Hook	67%	11/92	70	Review
Hoyle Classic CardGames		06/93	110	Preview
HoyleClassic CardGames	72%	07/93	43	Review
HumanRace - The Jurassic Levels	80%	08/93	29	Review
I				
IFA 1993 - Berlin	-	11/93	94	Special
Improces	-	09/93	64	PD & Shareware
Inca	85%	02/93	34	Review
Inca	61%	06/93	64	CD ROM
Inca	-	11/92	90	Preview
Inca 2	-	12/93	12	Preview
Indiana Jones - TheLastCrusade	83%	02/93	81	Review
IndianaJones 3	83%	11/92	70	Review
Indiana Jones 4 - The FateofAtlantis	92%	02/93	83	Review
IndianaJones 4 - The Fate of Atlantis	80%	10/93	93	CD ROM
Indiana Jones 4 - TheFate of Atlantis	92%	11/92	70	Review
IndyCarRacing	92%	12/93	22	Review
IntelPentium	-	06/93	98	Hardware
Intermedia 1993 - Wiesbaden	-	12/93	92	Special
International Open GolfChampionship	-	08/93	112	Preview
InternationalOpen GolfChampionship	70%	09/93	36	Review
Ishar II - Messengers ofDoom		06/93	112	Preview
Ishar II - Messengers ofDoom	77%	09/93	82	Review
J				
James Pond 2 - Robocod	78%	09/93	37	Review
Jetpack	-	08/93	65	PD & Shareware
Jewelthieffür Windows	-	12/92	70	PD & Shareware
Jill oftheJungle	-	11/92	67	PD & Shareware
JimmyWhite's Whirlwind Snooker	76%	12/92	47	Review
John Madden Football2	48%	12/92	46	Review
Jon van Caneghem - Interview		03/93	18	Special
Jonathan	75%	06/93	44	Review
Jones in the Fast Lane	35%	06/93	62	CD ROM
Jordan in Flight	82%	08/93	100	Special
Jungle Doom (HugoIII)		01/93	75	PD & Shareware
Jurassic Park	90%	12/93	26	Review
Jutland	72%	09/93	90	CD ROM
K				
Kaiko	-	01/93	20	Special
Kelly Flack - Interview	-	02/93	18	Special
KGB	79%	02/93	38	Review
KGB	-	11/92	92	Preview
Kings of Adventure I	77%	08/93	76	Review
King'sQuestVI	86%	01/93	32	Review
King'sQuestVI	86%	10/93	93	CD ROM
King'sBounty	62%	03/93	81	Review
Komprimierungstools	-	12/93	87	PD & Shareware
Kye	-	04/93	84	PD & Shareware
Kyrandia 2 - In Progress	-	12/92	18	Special
L				
LALaw	66%	08/93	40	Review
LA-Copy2.51	-	10/93	89	PD & Shareware
LandsofLore - In Progress	-	06/93	86	Special
Landsof Lore: TheThroneofChaos	85%	10/93	28	SpieldesMonats
LaserSquad	80%	10/92	44	Review
Laura Bow2: DerDolchdes Amon Ra	67%	10/92	42	Review
Laura Bow2: TheDaggerof Amon Ra	67%	07/93	84	CDROM
LeatherGoddesses ofPhobos 2	72%	11/92	50	Review
LeedsUnited Champions	7%	06/93	57	Review
LegendsofValour	75%	12/92	30	Review
Lemmings 2 - TheTribes	93%	06/93	20	SpieldesMonats
Lemmings 2 - TheTribes	-	12/92	93	Preview
Lemmings DEMO	-	05/93	84	PD & Shareware
Leserbefragung PC Games '93	-	11/93	57	Special
Lethal Weapon3	21%	05/93	54	Review
Lethal Weapon 3		12/92	96	Preview
Links 386 Pro	93%	10/92	24	Spieldes Monats
Links 386pro - Innisbrook	80%	11/93	82	Review
Links 386Pro - Mauna Kea	-	02/93	94	Preview
Links 386Pro - Mauna Kea	89%	03/93	49	Review
Links 386Pro - Pinehurst	80%	05/93	64	Review
Links 386 Pro 1. Folge	-	07/93	90	Workshop
Links 386Pro2. Folge	-	08/93	96	Workshop
Links 386 Pro3.Folge	-	09/93	106	Workshop
Liverpool	57%	07/93	31	Review
Loom	64%	02/93	82	Review
LostinTime	60%	12/93	82	Review
LostinTime	-	06/93	111	Preview
LostTreasuresof Infocom II	-	11/92	30	Review
LostVikings	-	06/93	112	Preview
Lothar Matthäus	-	09/93	86	Preview
Lotus - The Ultimative Challenge	70%	10/93	76	Review
Low-Cost Netzwerke	-	05/93	90	Hardware
LucasArts	-	02/93	16	Special
Lucasfilm Games		02/93	80	Special
Lure ofthe Temptress	68%	10/92	46	Review
M				
Magic Pockets	84%	12/92	74	Review
Mah Jong 1.0 für Windows	-	11/92	68	PD & Shareware
Mah Jong VGA	-	06/93	80	PD & Shareware
MajorStriker	-	09/93	62	PD & Shareware
Manchester United Europe	73%	10/92	72	Review
ManiacMansion	64%	02/93	81	Review
ManiacMansion 2 - Day of the Tentacle	94%	09/93	18	SpieldesMonats

Titel	Wertung	Ausgabe	Seite	Rubrik
Maniac Mansion 2 - Day of the Tentacle		09/93	52	Komplettlösung
Maniac Mansion 2 - Day of the Tentacle	89%	10/93	94	CD ROM
Mantis	71%	11/92	60	Review
Mario is Missing	-	03/93	63	Education
MarioTeachesTyping	-	05/93	57	Education
Mark Baldwin, BobRakosky-Interview	-	11/93	75	Special
Marktübersicht CD-ROM-Laufwerke	-	10/93	100	Hardware
Marktübersicht Soundkarten	-	12/93	104	Hardware
Masters of Orion	78%	12/93	42	Review
Maze	-	04/93	84	PD & Shareware
MeanArena	-	08/93	111	Preview
Mega LoMania	81%	10/92	49	Review
Megatron	-	11/93	89	PD & Shareware
Megatron	-	06/93	78	PD & Shareware
Michael Jordan in Flight	-	04/93	95	Preview
Michael Jordan inFlight	82%	05/93	24	Review
MicroMachines		12/93	62	Cover Disk
Microsoft Flight Simulator 4.0 1. Folge	-	02/93	85	Workshop
Microsoft Flight Simulator 4.02. Folge	-	03/93	84	Workshop
Midia Sound 2000 SB	-	10/93	108	Hardware
Might&Magic	88%	01/93	50	Review
Might &Magic	60%	03/93	80	Review
Might & Magic - Clouds of Xeen		02/93	70	Komplettlösung
Might & Magic II	66%	03/93	80	Review
Might &MagicIII	82%	03/93	82	Review
Might & Magic IV	88%	03/93	82	Review
Might & Magic IV	-	10/92	96	Preview
Might & Magic V - Darkside of Xeen	70%	09/93	44	Review
Millennium	34%	11/92	58	Review
MissionSupernova	-	12/93	84	PD & Shareware
MitsumiCRMCLU005S	-	06/93	94	Hardware
Monkey Island DEMO	-	05/93	82	PD& Shareware
Monopol	28%	09/93	47	Review
MonsterBash	-	07/93	64	PD & Shareware
MorphingSoftware	-	11/93	90	Special
MovieGames	-	11/92	70	Special
MPC Wizard	-	12/93	95	CD ROM
MS Flight 4 - SceneryDisk Japan	75%	10/93	85	Review
MSFlight 4 - Scenery DiskUSAEast	85%	10/93	85	Review
MS-DOSFußball	-	10/92	72	Special
Multi-Player Soccer Manager	36%	10/92	71	Review
Multimedia Stravinsky	-	12/93	95	CD ROM
Multimedia World Atlas	-	07/93	89	Using
Multiplayer-Games 1. Folge	-	10/92	86	Special
Multiplayer-Games 2. Folge	-	11/92	74	Special
Multiplayer-Games 3. Folge	-	12/92	78	Special
Multiplayer-Games 4. Folge	-	01/93	76	Special
N				
Napoleonics	61%	09/93	67	Review
Neopoint 2.0a	-	09/93	66	PD & Shareware
Neues aus der Ultimaschmiede - Origin	-	11/92	32	Special
New World Computing	-	03/93	18	Special
NFL	71%	11/92	36	Review
NFL Coaches Club Football	80%	12/93	52	Review
NHL Hockey	86%	10/93	80	Review
Nigel Mansell's World Championship	36%	06/93	54	Review
NigelMansell'sWorld Championship	-	10/92	19	Preview
NightShift	79%	02/93	82	Review
NinjaRabbit	-	10/93	90	PD & Shareware
No. 2 Collection	-	04/93	56	Review
Nova 9	84%	12/92	74	Review
Nuclear War	70%	03/93	81	Review
Nyet III	67%	02/93	56	Review
NyetIII	-	09/93	64	PD & Shareware
O				
OneStep Beyond	75%	11/93	72	Review
Origin - Reportage	-	11/93	18	Special
Overkill	-	02/93	77	PD & Shareware
Overkill	-	09/93	62	PD & Shareware
Oxyd	-	02/93	92	Cover Disk
Oxyd	-	10/93	91	PD & Shareware
Oxyd	85%	12/92	62	Review
P				
Pacific Strike - in Progress	-	11/93	28	Special
Paganitzu I-III	-	01/93	73	PD & Shareware
Paint andCreate	-	05/93	65	Education
Paladin 2	41%	12/92	54	Review
Patriot	72%	03/93	56	Review
PC Soundman	-	01/93	78	Hardware
PC-Bakterle	-	11/93	88	PD & Shareware
Pegasus2.0	-	11/93	98	CDROM
Perfect General Szenario WWII	82%	04/93	64	Review
Phylox		03/93	77	PD& Shareware
Pinball - Take a Break	80%	10/93	40	Review
Pinball Dreams		08/93	61	Cover Disk
Pinball Dreams	80%	10/93	34	Review
Pinball Dreams	-	11/92	92	Preview
Pinball Magic	-	03/93	79	PD& Shareware
Pirates! Gold	-	07/93	110	Preview
Pirates! Gold	84%	09/93	28	Review
Plan 9 From Outer Space	66%	11/92	70	Review
Planet's Edge	76%	03/93	82	Review
Police Quest 1 VGA	77%	03/93	48	Review
Populous II	-	02/93	95	Preview
Populous II	76%	04/93	30	Review
PrefClub	-	12/93	85	PD & Shareware
Prehistorik 2 - Back to Hungerland	83%	09/93	76	Review
PremierManager	59%	08/93	78	Review
PrinceofPersia -Teil 1	-	12/93	60	Komplettlösung
PrinceofPersia2	-	08/93	72	Special
PrinceofPersia2	80%	08/93	74	Review
Prince of Persia DEMO	-	05/93	83	PD& Shareware
Printshop Deluxe	-	11/92	19	Special
ProAudio 16 Basic	-	11/93	106	Hardware
Prophecy of the Shadow	68%	10/92	51	Review
Protostar-War at the Frontier	68%	07/93	72	Review
PS-Menü		04/93	84	PD& Shareware
Push-Over	81%	10/92	54	Review
PuttPuttJoins theParade	-	03/93	62	Education
Putt-Putt's Fun Pack	-	07/93	86	Education
Q				
Q-Copy Professional	-	10/93	88	PD & Shareware
Quarky and Quaysoo'sTurbo Science	-	03/93	62	Education
Quest forGlory 3	90%	12/92	36	Review
Quest for Glory 3	-	12/92	66	Komplettlösung
R				
Ragnarok	-	02/93	96	Preview
Ragnarok	83%	04/93	22	Review
Railroad Tycoon Deluxe	82%	09/93	68	Review
Rolf Giau - Interview		05/93	16	Special
Rampart	71%	10/92	66	Review
Reach for theSkies-TheBattleforBritain	85%	04/93	18	Spiel des Monats
Realms of Darkness		03/93	97	Preview
RedBaron Mission Builder	72%	01/93	39	Review
Redbook's Revenge	-	08/93	62	PD& Shareware
Reiseführer Ägypten und Australien	-	12/93	94	CD ROM
RescueRover	-	09/93	63	PD & Shareware
Return of the Moon	-	09/93	91	CD ROM
Returnofthe Phantom	-	07/93	104	Preview
Return ofthe Phantom	80%	08/93	24	Spiel des Monats
Return ofthe Phantom	-	10/93	56	Komplettlösung
ReturntoZork	76%	12/93	30	Review
Revell MotorStars	-	10/93	95	CDROM
RexNebular	67%	12/92	60	Review
Richard Garriott - Interview	-	11/92	34	Special
Richard Garriott - Interview	-	11/93	25	Special
Rightpoint	-	08/93	90	Using
Ringworld	65%	05/93	50	Review
Ringworld	55%	09/93	88	CD ROM
Risky Woods	68%	12/92	55	Review
Robert Sirotek - Interview		04/93	74	Special
Robocop 3	50%	02/93	58	Review
RoboSport	48%	01/93	44	Review
Roland LAPC 1	-	11/92	78	Hardware
Rome AD92	75%	12/92	56	Review
Rules ofEngagement 2	39%	10/93	84	Review
Russian Front	-	11/93	88	PD& Shareware
S				
SealTeam	48%	11/93	48	Review
Seal Team	-	05/93	94	Preview
Seaquest	-	07/93	64	PD & Shareware
Secret Agent	-	11/92	68	PD & Shareware
Secret of Monkey Island	85%	02/93	82	Review
Secret of Monkey Island	87%	02/93	82	Review
Secret Weapons of the Luftwaffe	86%	02/93	83	Review
SensibleSoccer	82%	09/93	24	Review
Seven Cities of Gold - Commemorative Edition	80%	11/93	80	Review
Shadow Caster	87%	12/93	50	Review
Shadow Caster	-	10/93	22	Preview
Shadow oftheComet	-	01/93	92	Preview
Shadow of the Comet	62%	04/93	50	Review
Shadoworlds	60%	06/93	56	Review
Shareware Heaven		11/93	98	CD ROM
SherlockHolmes-ConsultingDetective Vol. 3	63%	08/93	88	CD ROM
Sherlock Holmes - ConsultingDetective Vol.1 & Vol.2	70%	06/93	66	CDROM
Shih-Tao	-	04/93	81	PD & Shareware
Siege	72%	11/92	48	Review
Sierra Award Winners	78%	12/92	52	Review
Silverball	90%	12/93	38	Review
SimFarm		05/93	96	Preview
SimLife	62%	03/93	38	Review
Simon Hardy-Francis - Interview		02/93	88	Hardware
Simon the Sorcerer	84%	12/93	80	Review
Simulationen für Fortgeschrittene 1. Folge	-	04/93	86	Workshop
Simulationen fürFortgeschrittene 2. Folge	-	05/93	86	Workshop
Simulationen für Fortgeschrittene 3. Folge	-	06/93	90	Workshop
Simulationen für Fortgeschrittene 4. Folge	-	07/93	96	Workshop
Simulationen für Fortgeschrittene 5.Folge	-	08/93	104	Workshop
Simulationen fürFortgeschrittene 6. Folge	-	09/93	110	Workshop
Simulationen für Fortgeschrittene 7. Folge	-	10/93	110	Workshop
Simulationen für Fortgeschrittene8. Folge	-	11/93	110	Workshop
Simulationenfür Fortgeschrittene 9. Folge	-	12/93	112	Workshop
SirTech	-	04/93	72	Special
Skat2010	72%	05/93	58	Review
Skat2010	-	06/93	104	Cover Disk
Sleepwalker	43%	05/93	63	Review
Snoopy's Game Club	-	05/93	64	Education
Soft&Sound-Interview	-	12/93	10	Special
SoftwareToolworks CD-ROM-Bundle	-	08/93	82	CD ROM
SolarWindsVol.1 - The Escape	-	06/93	76	PD & Shareware
Solitaire	-	02/93	78	PD& Shareware
Solitaire's Journey	72%	10/93	82	Review
SoulMagician	-	10/92	84	CoverDisk
SoundGalaxyNX pro 16	-	07/93	100	Hardware
Soundblaster 2.0 Soundblasterpro3.0	-	12/92	82	Hardware
SpaceCrusade	31%	05/93	63	Review
SpaceCrusade	-	10/92	20	Preview
SpaceHulk	76%	06/93	52	Review
Space Quest 4 - Roger Wilco and the Time Ripper	63%	06/93	66	CD ROM
Space Quest 5	90%	05/93	30	Review
Space Quest 5		06/93	70	Komplettlösung
Spaceward Ho!	72%	04/93	42	Review
SpecialForces	63%	01/93	65	Backflash
SpecialForces	71%	11/92	54	Review
Speed Racer	81%	12/93	34	Review
Spellcasting 301 - Spring Break	84%	12/92	50	Review
Spelljammer	62%	02/93	57	Review
SportsCollection	50%	01/93	52	Review
Sports M sters	54%	03/93	58	Review
Star Control 2	79%	02/93	59	Review
Star Legions	60%	03/93	46	Review
Star Trek 25th Anniversary	83%	11/92	70	Review
StarbyteSuperSoccer	68%	10/92	73	Review
Starcontrol 2		10/92	21	Preview
Starfire	-	03/93	78	PD & Shareware
Starlord	80%	11/93	68	Review
Stereo	-	07/93	88	Using
StreetFighter II	-	12/92	92	Preview
Strike Commander	-	06/93	106	Preview
StrikeCommander	96%	07/93	16	Spiel des Monats
StrikeCommander - Tactical Operations	95%	12/93	54	Review
Strike Commander - Tactical Operations - In Progress	-	11/93	32	Special
Strong Lines	-	12/93	86	PD & Shareware
Stronghold	83%	10/93	78	Review
Stunt Island	81%	02/93	46	Review
Summer Challenge	78%	01/93	42	Review
Summer Challenge	78%	08/93	102	Special
Super Cauldron	63%	09/93	70	Review
Super CD2	-	11/93	99	CD ROM
Supergames 1992 Paris	-	01/93	18	Special
Syndicate	-	07/93	62	Cover Disk
Syndicate	82%	08/93	34	Review
Systems 1993-München	-	12/93	90	Special
T				
Task Force 1942	83%	01/93	54	Review
TBird Drive	-	12/92	84	Hardware
TeacCD-50		09/93	96	Hardware
Tegel's Mercenaries	68%	04/93	63	Review
Terminator 2 Judgement Day ChessWars	29%	08/93	42	Review
TFX	95%	12/93	16	SpieldesMonats
The 1993 Guinness MultimediaDiscof Records	-	08/93	84	CD ROM
The 7th Guest	-	03/93	94	Preview
The 7th Guest	73%	07/93	76	CD ROM
The Adventures	59%	10/92	48	Review
TheAdventures of Willy Beamish	51%	06/93	62	CD ROM
The Animals - True Multimedia Experience	-	06/93	66	CD ROM
The Carl Lewis Challenge	64%	10/92	64	Review
The Complete Chess System	67%	04/93	57	Review
The Dark Half	58%	11/92	51	Review
The Dragon's Plight		04/93	83	PD& Shareware
The FirstSamurai	71%	10/92	39	Review
The Greatest	66%	06/93	59	Review
The Humans	83%	01/93	61	Review
TheIncredibleMachine	86%	03/93	34	Review
The Island of Dr. Brain	68%	03/93	52	Education
The Legacy	-	01/93	96	Preview
The Legacy	70%	06/93	29	Review
The Legacy	-	10/92	16	Preview
The Legend of Kyrandia	76%	08/93	86	CD ROM
The Legend of Kyrandia - Book One	77%	11/92	42	Review
The Legend of Kyrandia - Book One		11/92	63	Komplettlösung
The LegendofMyra	74%	04/93	48	Review
The Legends of Valoar	-	11/92	86	Preview
The Lord Of The Rings II - TheTwo Towers	62%	10/92	40	Review
The Lost Files of Sherlock Holmes		01/93	82	Komplettlösung
TheLostFilesof Sherlock Holmes	86%	11/92	24	Spieldes Monats
The LostVikings	87%	09/93	84	Review
The LostVikings		10/93	62	CoverDisk
The Magic Candle III	52%	04/93	62	Review
The Rocketeer	48%	11/92	70	Review
TheSpaceQuestSaga	76%	09/93	49	Review
The Summoning		10/92	96	Preview
The Summoning	82%	11/92	52	Review
Theatre Of War	70%	10/92	34	Review
Their Finest Hour	74%	02/93	82	Review
Tiny Sweeks	50%	01/93	46	Review
Titus the Fox	71%	12/92	74	Review
Tornado		05/93	89	Cover Disk
Tornado	76%	09/93	78	Review
Tornado	-	11/92	88	Preview
Tos Copy	-	10/93	88	PD & Shareware
Transarctica	68%	04/93	58	Review
Transarctica	-	12/92	94	Preview
Trilobyte - Interview	-	04/93	16	Special
Troddlers	77%	11/93	46	Review
Trolls	72%	03/93	54	Review
Trump Castle 3	82%	07/93	42	Review
Tunnels & Trolls	67%	03/93	81	Review
TV SportsBaseball	40%	02/93	60	Review
TVSportsBoxing	81%	10/92	59	Review
TV-Movie-Blaster	-	11/93	100	Hardware
Twilight 2000	-	07/93	112	Preview
Twilight 2000	60%	11/93	85	Review
U				
Ugh!	50%	04/93	64	Review
Ultima Underworld - theStygianAbyss DEMO	-	05/93	82	PD& Shareware
Ultima Underworld II - Labyrinth of Worlds	93%	03/93	22	SpieldesMonats
Ultima VII - Forge of Virtue	91%	12/92	40	Review
Ultima VII Part II - SerpentIsle	92%	06/93	38	Review
Ultima VII Part II - Zusatzdiskette TheSilverSeed	75%	10/93	50	Review
Ultima VIII - Origin im Interview	-	11/93	20	Special
Ultra Copy	-	10/93	89	PD & Shareware
Unendliche Geschichte 2	43%	11/92	70	Review
Utopia	68%	10/92	58	Review
V				
Veil ofDarkness	-	03/93	96	Preview
Veil of Darkness	71%	05/93	34	Review
VGA-CopyPro5.1	-	10/93	88	PD & Shareware
Vikings	68%	07/93	70	Review
Vision	-	05/93	67	Backflash
V'sion	77%	12/92	48	Review
W				
WackyFunsters	58%	05/93	56	Review
WallStreetManager	65%	11/93	78	Review
WallStreetManager		07/93	108	Preview
War in the Gulf	55%	08/93	70	Review
War in theGulf		07/93	112	Preview
Warlords 2	78%	10/93	48	Review
WaveBlaster	-	08/93	92	Hardware
Waxworks	62%	01/93	58	Review
Wayne's World	57%	11/93	85	Review
Ween - The Prophecy	-	11/92	91	Preview
Ween - TheProphecy	70%	12/92	42	Review
Ween -The Prophecy	-	12/92	87	Cover Disk
Westwood Studios - Interview	-	12/92	20	Special
Whale's Voyage	-	01/93	95	Preview
Whale'sVoyage	-	03/93	88	Cover Disk
Whale'sVoyage	66%	08/93	46	Review
Wheel of Fortune	61%	09/93	31	Review
When Two Worlds War	10%	11/93	85	Review
Where in Space is Carmen Sandiego	69%	08/93	44	Review
Where in the USA is Carmen Sandiego Deluxe	71%	12/92	49	Review
Willis Pinball	-	01/93	75	PD& Shareware
Windows 1993	-	11/93	99	CD ROM
Windows Entertainment Disk I	-	12/93	86	PD & Shareware
Wing Commander - Privateer	92%	11/93	38	Spiel des Monats
Wing Commander - Privateer	-	10/93	18	Preview
Wing Commander Academy	-	09/93	87	Preview
Wing Commander Academy	76%	10/93	42	Review
Wing Commander II	91%	12/92	74	Review
WizardryVII	81%	12/92	44	Review
Wizkid	68%	12/92	34	Review
Wordtris	82%	07/93	26	Review
WorldAtlas	-	08/93	91	Using
World of Commodore 1992 Frankfurt	-	02/93	14	Special
WorldTennis Championships	84%	10/92	56	Review
Worlds of Legend	60%	09/93	48	Review
WWF - European Rampage Tour	54%	03/93	47	Review
X				
X-Wing	93%	05/93	18	Spiel des Monats
X-Wing:Imperial Pursuit	89%	09/93	26	Review
Xenobots	63%	04/93	52	Review
Xyphr	-	03/93	79	PD& Shareware
Y				
Yo!Joe!	75%	12/93	71	Review
Z				
ZakMcKracken	69%	02/93	81	Review
Zone 66	-	06/93	76	PD& Shareware
Zool	-	03/93	95	Preview
Zool	-	04/93	85	CoverDisk
Zool	76%	06/93	34	Review
Zyconix	56%	02/93	56	Review

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

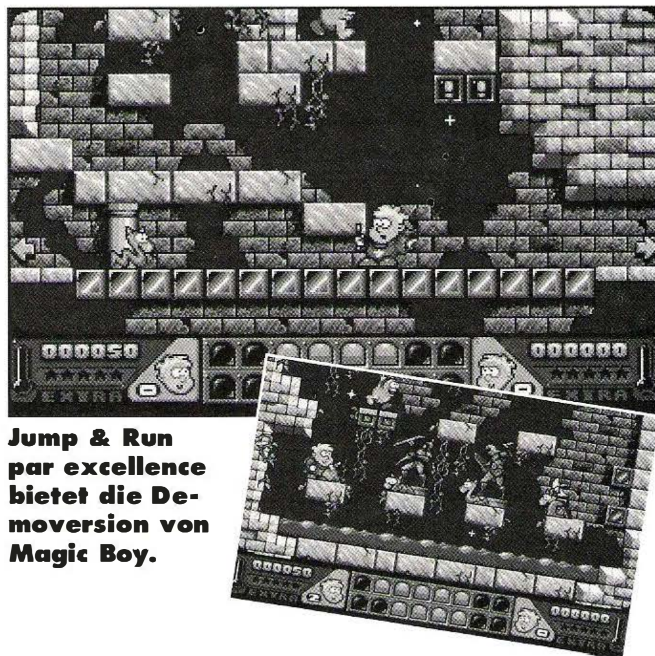
ermittelt von media control

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller/Monat
1	(17)	Privateer	Origin/2. Monat
2	(13)	Flight Simulator 5.0	Microsoft/2. Monat
3	(1)	Maniac Mansion 2	LucasArts/4. Monat
4	(-)	Elite II - Frontier	Gametec/1. Monat
5	(2)	Syndicate	Electronic Arts/5. Monat
6	(3)	X-Wing	LucasArts/9. Monat
7	(7)	Pinball Dreams	21st Century/4. Monat
8	(11)	Lands of Lore	Virgin/3. Monat
9	(9)	Prince of Persia	Broderbund/4. Monat
10	(6)	The Lost Vikings	MicroProse/3. Monat

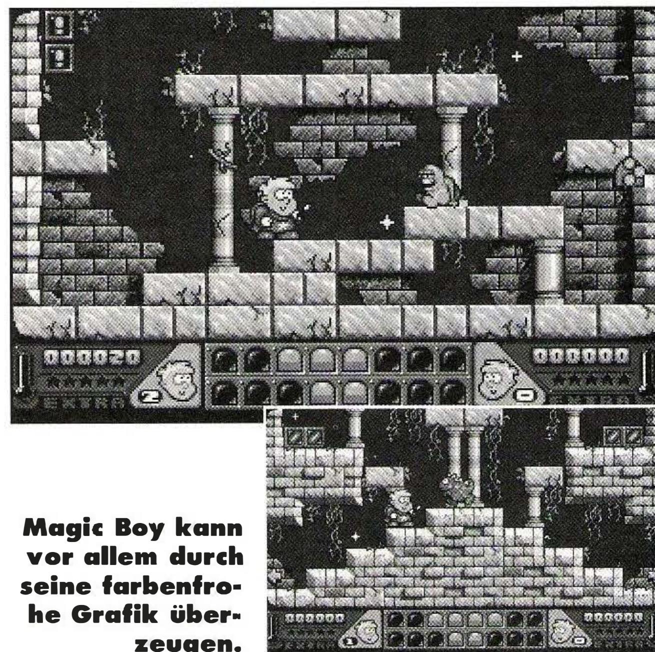
CD-ROM

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller/Monat
1	(1)	The 7th Guest	Virgin Games/7. Monat
2	(2)	Maniac Mansion 2	LucasArts/4. Monat
3	(3)	Der Patrizier	Ascon/7. Monat
4	(5)	Dune	Virgin Games/4. Monat
5	(9)	Wing Commander	Origin/7. Monat
6	(6)	Monkey Island	LucasArts/7. Monat
7	(4)	King's Quest 6	Sierra/4. Monat
8	(7)	Sherlock Holmes 2	Mindscape/7. Monat
9	(10)	SWOTL	LucasArts/7. Monats
10	(10)	Battle Chess	Interplay/7. Monat

Voll spielbare Demoversionen von Magic Boy und Oxyd Magnum, drei Trainer für topaktuelle Spiele - und das auf einer einzigen Diskette? Wer jetzt ungläubig den Kopf schüttelt, muß sich leider eines Besseren belehren lassen, denn in diesem Monat können wir Ihnen eine randvolle Coverdisk bieten. Wie Sie die Coverdisk installieren, und die Programme bedienen, erfahren sie hier und auf Seite 51.



Jump & Run par excellence bietet die Demoversion von Magic Boy.



Magic Boy kann vor allem durch seine farbenfrohe Grafik überzeugen.

Magic Boy und Oxyd Magnum

Zwei auf einer

Die Installation der verschiedenen Programme geschieht wie folgt:

Trainer

Lesen Sie dazu bitte die Beschreibung in der Rubrik "Secret Whisper" auf Seite 51.

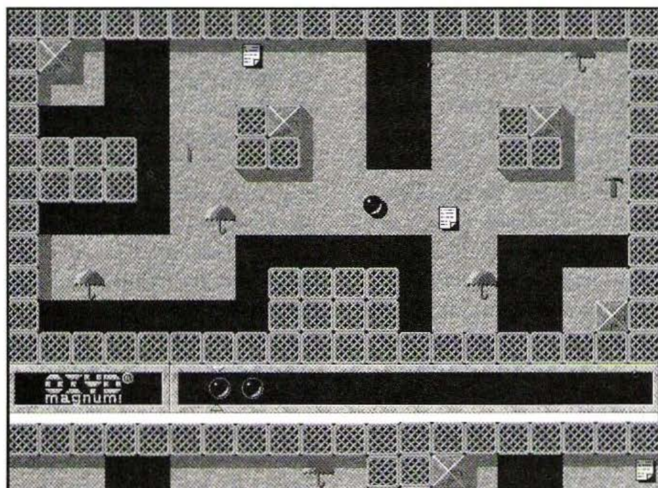
Magic Boy

1. Legen Sie auf Ihrer Festplatte mit **"MD MAGIC"** ein Verzeichnis an.
2. Legen Sie die Diskette in Ihr 3,5"-Laufwerk.
3. Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit
   b: (+Entertaste)
   oder **a: (+Entertaste).**
4. Kopieren Sie das gepackte Programm mit
   COPY MAGIC.EXE C:\MAGIC\MAGIC.EXE.
5. Wechseln Sie wieder auf die Festplatte und entpacken Sie das Spiel, indem Sie es einfach mit **MAGIC.EXE** aufrufen.
6. Gestartet wird Magic Boy mit der Eingabe **MAGICBOY.EXE.**

Nach dem Spielstart können Sie einige Einstellungen vornehmen, die das Spiel für Ihren Rechner konfigurieren (Grafik- und Soundkarte, Tastatur oder Maus). Danach folgen Sie einfach den Anweisungen, die auf dem Bildschirm ausgegeben werden. Wenn Sie Magic Boy mit der Tastatur spielen möchten, so können Sie den kleinen Jungen mit den Cursortasten steuern und mit der Leertaste seinen Zauberstab aktivieren. Viel Spaß!

Oxyd Magnum

1. Legen Sie auf Ihrer Festplatte mit **MD OXYD** ein Verzeichnis an.
2. Legen Sie die Diskette in Ihr 3,5"-Laufwerk.
3. Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit
   b: (+Entertaste)
   oder **a: (+Entertaste).**



4. Kopieren Sie das gepackte Programm mit
   COPY OXYD.EXE C:\OXYD\OXYD.EXE.
5. Wechseln Sie wieder auf die Festplatte und entpacken Sie das Spiel, indem Sie es einfach mit **OXYD.EXE** aufrufen.
6. Gestartet wird Magic Boy mit der Eingabe **OXYD_MAG.BAT.**

Achten Sie bitte darauf, daß Sie Ihrem EMS-Speicher 1 MB zugewiesen haben, denn sonst stürzt Oxyd Magnum bereits beim Programmstart ab. Auch eine Maus ist zwingend notwendig, um das Geschicklichkeitsspiel zocken zu können. Nach dem Aufruf von "OXYD_MAG.BAT" folgen Sie bitte den Bildschirmanweisungen. Da Ihnen beim ersten Start noch kein Paßwort vorliegt, drücken Sie bitte bei der Levelcode-Eingabe die linke Maustaste.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 2/94

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.
Sie erhalten umgehend Ersatz.



Bitte ausreichend frankieren

MEILLER-COMCARD
– Reklamationen Computec Verlag –
Postfach 100 62
08223 Falkenstein

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

PC Games Coverdisk 2/94

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

POST SCRIPT

**Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg**

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

RAUBKOPIE

Hi Rainer!
Nun flattert Dir schon wieder ein Wisch über Raubkopien auf den Schreibtisch. Zuerst glänze ich mit einer Rechnung: Ich bekomme im Monat 40 DM Taschengeld. Davon gebe ich ca. 15 DM für zwei Zeitschriften aus. Also bleiben 24,60 DM. Hiervon fallen nochmals 17,90 DM für zwei Computerzeitschriften aus, bleiben also noch 6,70 DM. Das sind im Jahr 80,40 DM. Ein mittelmäßiges PC-Spiel im Sonderangebot! In einer PC Games hast Du vorgerechnet, daß von einem 130 DM Spiel ca. 43 DM für Händler usw. und ca. 35 DM für Verpackung und Handbuch entfallen. Das entspricht einem Reingewinn von ca. 25 DM. Wenn nun ein Hersteller aus den USA ein Spiel an die Vertretung in Deutschland schickt, kostet das ca. 10 DM/Spiel. Da aber die Hersteller zu faul sind, direkt anzubieten, kommen zusätzlich Kosten dazu. Sie könnten aber auch direkt anbieten. Dann kämen nur noch 6,40 DM für Porto dazu. Die Schachtel kostet 5 DM und ist doch nur ein Beitrag zum Müllberg. Ein gepolsterter Briefumschlag kostet nur 2,50 DM. Handbücher sind erfahrungsgemäß zu 50% unwichtig, hier könnten auch Kosten gesenkt werden. So würde dieses Spiel nur noch 56,75 DM kosten. Aber was machen die Händler? Sie verkaufen die Spiele an Großhändler und diese an Einzelhändler. Ich werde diese Rechnung auch an die Hersteller schicken und bin gespannt, was sie darauf antworten. Denn je tiefer der Preis fällt, desto mehr steigen die Verkaufszahlen und desto mehr sinken die Raubkopien.
Da ein Programm nicht erkennt, wer es bedient, sind Sonderpreise für Schüler sinnlos. Die einzige Möglichkeit, die Raubkopien zu stoppen ist, die Spiele billiger zu machen. Entweder durch Direktvertrieb oder durch Sponsoren, wie zum Beispiel "Space Job". Stört es etwa jemanden, daß die Firma, um die es geht, "Karstadt" heißt und keinen Phantasienamen trägt? Ich hoffe, daß dieser Brief abgedruckt wird und verbleibe

**mit freundlichen Grüßen:
Jan Bergfeld**

Fein ausgerechnet - aber leider nicht realistisch. Der Hersteller hat garantiert nicht die "Manpower" (sprich Personal), um seine Produkte direkt an den Endverbraucher zu schicken. Er müßte also Personal dafür einstellen - womit Deine schöne Rechnung schon ins Schwimmen kommt. Da er jede einzelne Werbung hier in Deutschland - und auch in anderen Ländern - selbst schalten muß (es gäbe ja keinen Distributor), kommen Deine Zahlen noch mehr ab vom rechten Weg. Natürlich solltest Du auch bedenken, daß Du Dich im Falle einer Reklamation ebenfalls nur an den Hersteller (der z.B. in den USA sitzt) wenden kannst, was doch wesentlich umständlicher ist als das Spiel einfach wieder zu seinem Händler im Wohnort zu tragen. Zudem kann ich mir vorstellen, daß viele mit einem gefütterten Umschlag als einzige Verpackung und einer notdürftigen Anleitung nicht ganz so zufrieden wären. Auch daß Raubkopien nur verbreitet werden, weil die Preise zu hoch sind, dürfte in den Bereich der Fabel fallen. Mortal Kombat wird schon für 69,95 DM angeboten - was es zweifellos wert ist. Denkst Du im Ernst, von M.K. kursieren weniger Copies? Wenn Du annimmst, daß nennenswert Disketten in den Mülleimer wandern, wenn ein gutes Spiel als Sonderangebot in die Regale kommt, bist Du etwas naiv. Spiele werden kopiert, so lange sie mehr kosten als die Leerdisketten. So ist das nun mal - leider. Sponsoren zu suchen ist allerdings wirklich eine gute Idee, die auch immer mehr Schule machen, aber nicht immer realisierbar sein wird.

MEHR RAUBKOPIE

Sehr geehrter
Leserbriefbeantworter,
Deinem Statement zum Leserbrief "Röhre" (PCG 12/93) habe ich entnommen, daß Du keine Eltern hast, die Dir zum Geburtstag, Weihnachten oder anderen Konsumanlässen einen Computer kaufen wollen. Das ist im Rahmen des Verständlichen, denn Du verdienst ja auch selbst Dein Geld. Dein Geld reicht aber "nur" für einen 486SX, 120 MB und mehr willst Du Dir wahrscheinlich auch nicht leisten. Was ist aber mit denen, die zwar ihren ultimativen PC geschenkt bekommen haben, nun aber mit ihrem Taschengeld von 100 DM/Monat sich keine Programme für ihre Maschinchen leisten können, weil sie ja noch Zigaretten, Kinobesuche usw. bezahlen müssen? Die Computerspiele sind einfach zu teuer! Ich denke mal, daß Du im Monat, wenn Du bei solch einer Zeitschrift arbeitest, im Endeffekt an Liquidität gegenüber den DX-Usern gewonnen hast. Außerdem bist Du in der beneidenswerten Lage, Deine Spiele nicht persönlich kaufen zu müssen. Oder liegen in Eurer Redaktion nicht genügend davon rum? Wenn Du die nicht mit nach Hause nehmen darfst (hahaha), dann dürfte das auch zu verkraften sein, denn nach einem Arbeitstag müßten Dir Computerspiele sowieso zum Hals heraushängen. Moral: Einen Pentium bekommt man leichter als die Programme dafür.

Holm Müller

Computerspiele sind einfach zu teuer? Im Verhältnis wozu?? Ich will Dich ja nicht beleidigen, aber diese Aussage ist nicht gerade der Weisheit letzter Schluß. Du gibst ohne mit der Wimper zu zucken 15 DM für eine Kinokarte aus. Nach zwei Stunden ist alles vorbei und die Karte ist nichts mehr wert. Ein Computerspiel, das z.B. 100 DM kostet und Dich viele Stunden lang beschäftigt, erscheint mir im Vergleich dazu sogar preiswert. Zudem kannst Du es noch gebraucht verkaufen, wenn es Dir einmal keinen Spaß mehr macht. Aber lassen wir das - ich möchte mich nicht in jeder Ausgabe wiederholen. Na gut, ich gebe es ja zu, daß bei mir höchst selten der Fall eintritt, ein Spiel kaufen zu müssen. Jeder Job hat seine Vorteile. Die Jungs in dieser gelb-roten Hamburger-Braterei können das Zeug auch kostenlos essen und mir nehmen sie dafür Geld ab. Es ist eh schon schlimm genug, wenn man so alt geworden ist, um seinen Lebensunterhalt durch Arbeit bestreiten zu müssen. Nebenbei bemerkt muß ich Anwenderprogramme auch kaufen. Ich werde nie verstehen, warum Geldmangel immer als vertretbare Entschuldigung für eine illegale Handlung herhalten muß. So funktioniert das nicht! Jungs - Ihr macht es Euch da

wirklich zu einfach! Wenn ich mein letztes Geld für den neuesten Porsche ausgebe, werde ich auch auf Unverständnis stoßen, wenn ich Tankstellen überfalle, weil ich mir das Benzin nun bei allem guten Willen nicht mehr leisten kann. Du nimmst Dir da das Recht heraus, Dir etwas umsonst zu besorgen - erwartest aber, daß andere genau dafür zahlen, da die Softwarehäuser aus verständlichen Gründen Programme machen, um Geld zu verdienen, nicht um dem netten Holm einen Gefallen zu tun. Kommt Dir das nicht selbst ein ganz klein wenig merkwürdig vor?

OPFER

Hallo PC Games!
Diesen Brief schreibe ich zwar nicht aus der Nervenheilanstalt, aber manchmal, wenn ich Eure Zeitschrift aufschlage, bekomme ich doch fast einen Nervenzusammenbruch. Im Heft 12/93 habt Ihr ausführlich über den Flipper "Silverball" berichtet. Ich habe diesen Artikel mit Spannung gelesen, dann schlug ich die nächste Seite auf und las die Systemanforderungen. 386er! Ich bin sofort wieder zum Kiosk gelaufen, um mir eine andere Zeitschrift zu besorgen, wo dieser Flipper noch näher beschrieben war und siehe da: Bei den Systemanforderungen stand ein 286er. Warum diese Unterschiede? Könnt Ihr die Spiele nicht auf einem 286er testen? Ich bin Besitzer von einem 286er und möchte natürlich wissen, ob diese Spiele auch bei mir laufen, auch wenn sie nur kriechen (ich meine die Spiele). Genau das gleiche mit X-Wing. Es lief mit meinen 12 MHz wirklich gut, die TIE-Fighter flogen bei mir mit einer Geschwindigkeit.... ich habe es nicht geschafft, sie abzuschießen.

Mit freundlichen Grüßen:
Ein Leser, der sicher in einer Nervenheilanstalt landen wird.

Extra wegen Dir durchstreifte ich unsere Hallen, um den Silverball wieder zu finden. Die ganze Geschichte möchte ich Dir hier ersparen, aber auf der Verpackung stand "Mindestanforderung 386er"! Das geben wir natürlich auch an unsere Leser weiter. Solch ein Spiel wird bei uns auch "nur" auf einem 386er und 486er getestet. Einen unserer letzten 286er dafür hervorzukramen, kam uns bisher eigentlich nicht in den Sinn - das tun wir nur, wenn er auch als Mindestanforderung angegeben ist.

ALTE BEKANNTE

Sehr geehrter
Herr Rosshirt!
Natürlich hat der "Exot" nun Ihren Namen gecheckt und die Zeitschrift wieder gekauft, schon um zu sehen, ob Sie meinen Tadel einfach ignorieren, für den ich mich jetzt, nach Ihrer netten Antwort entschuldige. Ich habe Sie ja noch nicht gekannt. Natürlich war ich mehr als überrascht, daß Sie meinem Leserbrief samt Ihrer Antwort eine ganze Seite widmen und habe mich sehr gefreut, daß sie trotz gegenteiliger Ansicht so freundlich reagiert haben. Doch ich

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon auszufüllen an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: —
2. Heftlayout: —
3. Textqualität: —
4. Themenangabe: —

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

möchte Ihnen dennoch widersprechen und kann dies, genau wie Sie, nur aus meiner individuellen Sicht tun:
1. Computerspiele sind schon im Verhältnis zueinander viel zu teuer! Das alte Railway Tycoon ist jeden Groschen wert, den es kostet, obwohl es vor Fehlern nicht gefeit ist. Civilisation ist jeden Groschen wert, den es kostet, wenn es auch nicht ohne Zynismus auskommt. Railway Tycoon Deluxe aber ist zu teuer! Daß Sie Lemmings schätzen, beruht eben auf der vielzitierten Verschiedenheit der Geschmäcker. Das Spiel hat zwar eine nette Idee, aber mir liegt es nicht, kleine, niedliche Männchen, und seien sie auch nur fiktiv, zu sprengen. Da ich das Spiel bei einem Hardwarekauf dazu bekommen habe, versuchte ich mich natürlich auch daran. Als ich dann bemerkte, daß das Programm einen gesperrten Block namens "Russel" auf die Festplatte zauberte, wurde es sofort gelöscht. Ob Lemmings sein Geld wert ist. müssen die entscheiden, die es kaufen.
2. Widersprechen Sie ruhig. Die Toleranz ist halt, teilweise gezwungenermaßen, ein Vorzug des Alters. Bei Raubkopien haben Sie meiner Meinung nach einfach unrecht. DOS und Windows fallen eigentlich schon weg, weil sie im Lieferunfang der meisten Rechner enthalten sind. Aber beim wirklich preiswerten Norton Commander, um ein typisches Beispiel zu nennen, liegt die Sache schon anders, obwohl er nicht mehr kostet als ein besseres Spiel.

Freundliche Grüße:
Herwig Müller

Daß Sie sich für Ihren Tadel bei mir entschuldigen, spricht für Sie. Entschuldigung angenommen - Schwamm drüber. Warum sollte ich nicht freundlich auf Ihren Brief reagieren? Was mich wütend machen kann, sind nicht gegenteilige Ansichten - höchstens die Verbindung von Sturheit und Dummheit. Daß manche Computerspiele weniger, andere mehr fürs Geld bieten, wird von mir nicht bestritten, hat aber mit dem eigentlichen Problem nichts zu tun, daß sich hartnäckig die Ansicht hält, daß Software etwas ist, das auf Bäumen wächst und somit jede Art von Bezahlung überflüssig macht. "Russel" ist übrigens ein sehr gelungener Kopierschutz. "Russel" erkennt, ob das Original oder eine Kopie installiert wurde. Im Falle einer Kopie läßt er nur ein spielbares "Demo" übrig. Den ehrlichen User belästigt "Russel" nicht. Im übrigen bin ich absolut nicht der Meinung, daß Raubkopien etwas mit Toleranz zu tun haben. Hier stellt sich eher die Frage von Recht oder Unrecht.

RUNDUMSCHLAG

Hallo PC Games!
Zuerst möchte ich mal Eure Zeitung loben und hoffe, daß Ihr es ihr ausrichtet. Nachdem ich die Leserbriefe in der Ausgabe 12/93 gelesen habe, habe ich mich dazu aufgerafft, Euch zu schreiben. Was ich dort für einen Müll gelesen habe! Der eine "Alpen-Ötzi" aus Österreich hat zwar einen goldigen Humor, ist aber meiner Meinung nach in einer Nervenheilanstalt gut aufgehoben. Regt der sich auf, daß Eure Cover-Disk nicht unter einer Hercules-Karte läuft! Den eigentlichen Ausschlag, Euch zu schreiben, hat mir jedoch der anonyme Brief von M.H. gegeben, welchem ich ganz und gar zustimmen kann. Die Sache mit den Raubkopien ist voll korrekt. Raubkopien hat wahrscheinlich jeder, der mit seinem Computer nicht nur arbeitet (wahrscheinlich auch Du!). Um noch einmal auf den Punkt der FSK-Beschränkung zu sprechen zu kommen, finde ich die selbige doch ziemlich danebengegriffen. Denn Spiele wie "Hundefelsen 4E" bekommt inzwischen wirklich jeder Insasse eines Kindergartens, wenn er nur die richtigen Beziehungen hat. Also warum lassen wir das alles mit der FSK-Freigabe nicht, so kaufen vielleicht auch Jugendliche die Programme, für die sie sonst zu jung wären (wenn sie das nicht sowieso schon tun).

Also, guten Flug und Danke für den Fisch. Marc A.S.

Kannst Du nicht ein bißchen besser aufpassen, wie Du Dich ausdrückst? Ich mag es nicht besonders, wenn Leser beleidigt werden - unabhängig davon, was sie geschrieben haben. Aber das sei nur am Rande erwähnt. Zu der Sache mit den Raubkopien werde ich lieber nichts schreiben - langsam habe ich es wirklich dicke, mich immer wieder wiederholen zu müssen. Bestimmungen und/oder Gesetze einfach zu "lassen", finde ich, gelinde gesagt, recht zweifelhaft. Auch wenn ständig Autofahrer zu schnell fahren, wäre es doch keine besonders gute Idee die Geschwindigkeitsbeschränkungen zu vergessen. Ich glaube zwar, daß sich die Kids Programme "besorgen", die eigentlich nicht für sie gedacht sind, aber da Copies ja "voll korrekt" sind, nehme ich nicht an, daß diese Programme gekauft werden. Zwar wäre es jetzt angebracht, an diese Stelle von Verantwortung, Recht und Unrecht und solchen Sachen zu reden, aber das lasse ich lieber, weil da eigentlich Deine Eltern dafür zuständig wären und ich mir ziemlich doof dabei vorkomme, den Moralapostel zu mimen.

SORGEN

Sehr geehrter
Herr Rosshirt,
ich hoffe, Dir hat die Anrede jetzt einen gewaltigen Motivationsschub verpaßt; denn ich gehe davon aus, daß Du im allgemeinen doch recht selten auf diese Weise begrüßt wirst. Wie es sich für jeden halbwegs glaubwürdigen PC Games-Leser gehört, darf auch ich an dieser Stelle meine Begeisterung publik machen. Ich persönlich halte nichts von Raubkopien und den Leuten, die damit ihr Taschengeld aufbessern. Da ich nebenbei selber programmiere, ist mir der Aufwand dafür bekannt. Der PC wäre auf dem Unterhaltungssektor nicht das, was er ist, hätten nicht ehrliche Anwender wie Du und ich (nicht Otto Normalspieler) ihre Software käuflich erworben. In Anbetracht dessen finde ich es gar nicht verkehrt, wenn die Softwarehersteller die Hardwareanforderungen immer höher schrauben. Schüler u.ä., die ja hauptsächlich zu diesem Problem beitragen, können sich einen Multimedia PC mit CD-ROM, General Midi, SVGA usw. einfach nicht mehr leisten. Daraus folgt: der Kreis schließt sich wieder.
Mein zweites Anliegen ist mehr beruflich: da ich mich noch in der Ausbildung als Bürokaufmann befinde, mache ich mir bereits jetzt Gedanken über meinen späteren Beruf. Meine Absichten bestehen darin, mein Hobby zu meinen Beruf zu machen. Mit einschlägigen Erfahrungen auf mehreren Systemen (PC, Amiga, SNES, MD usw.), musikalischen Grundkenntnissen, Offenheit gegenüber Neuerungen, einer witzigen Schreibe denke ich, ob ein Job in einer Computer-Zeitschriften-Redaktion nicht meine Traumbeschäftigung wäre. Daher bitte ich Dich, in Erfahrung zu bringen, ob die Möglichkeit besteht und wie man sie am Schopfe packt. Nun werde ich Dich wieder in die freie Marktwirtschaft entlassen, um Deine Antwort zu formulieren. Mir liegt wirklich sehr viel daran zu erfahren, wie man an diesen Job kommt. Ich freue mich schon auf Deine Antwort.

Mit freundlichen Grüßen:
Dirk Mastnak

Von wegen "die Kids können sich so einen Multimedia PC nicht leisten"! Manchmal denke ich, der 486 DX2 gehört schon zur Grundausstattung eines Kinderzimmers. Nun noch schnell zu Deinem beruflichen Anliegen: Wie man im allgemeinen zu so einem Job kommt, kann ich Dir auch nicht sagen. Bei mir war es eine Verkettung unglücklicher Umstände. Aber so schlimm ist er auch wieder nicht. Wenn Du keinen Wert darauf legst, Deine Wohnung gelegentlich zu sehen, beim Anblick von "Paragliding" keine Schreikrämpfe bekommst und Dich von Pizza, Hamburgern und Kaffee ernähren kannst, solltest Du Dir die Berufswahl überlegen. Eine richtige Bewerbung an die Redaktionsanschrift kann hier Wunder wirken. Momentan sind wir zwar ausreichend besetzt, aber man kann ja nie wissen...

Cyberrace

Interaktives I

Cyberrace - ist das die Fortsetzung der Formel 1 mit anderen Mitteln? Zusammen mit dem von Comanche bekannten Voxel-Grafiksystem gibt das Anlaß zu einigen Erwartungen.



Die Voxelgrafik sieht nicht ganz so gut aus wie bei Comanche.

Cyberrace ist die Science-Fiction-Version von den uns bekannten Autorennen - allerdings etwas verschärft, denn die futuristischen Gleiter sind vielfältig bewaffnet. Anscheinend handelt es sich dabei jedoch nicht um ein simples Action-Ballerspiel, denn bei der Produktionsfirma Cyberdreams hat man ganz richtig erkannt, daß es Spielen mit einzelnen Missionen zugute kommt, wenn eine kurze Rahmenhandlung existiert. Nun gut, hier also die Story: Nach vernichtenden Kriegen zwischen Terra und dem Kaladasischen Imperium beschlossen die Kriegsparteien, ihre Konflikte in Zukunft durch den Kampf zwischen Einzelpersonen auszutragen, nämlich im Cyberrace. Sie sind der Sohn eines terranischen Rennfahrers, der von Mugyor, dem Chef von Kaladasien, hinterhältig ermordet wurde. Um Ihre Motivation zu steigern, haben terranische Agenten Ihre Freundin entführt, und so treten Sie jetzt als Fahrer im Cyberrace an. Dabei steuern Sie einen Gleiter mit automatischer Höhensteuerung über einen Rundkurs, der bis zu zehnmal absolviert werden muß. Die entscheidenden Positionsverbesserungen erfolgen dabei mittels Laser und Lenkraketen, so daß meist nicht alle der 15 gestarteten Fahrzeuge ins Ziel kommen. Außer Kaladasiern und Terranern sind noch weitere drei Teams am Start, die einem das Leben schwermachen. Nach dem Rennen wird die Geschichte (laut Handbuch in interaktiver Form) fortgesetzt, dann können Sie sich auf dem Schwarzmarkt mit neuen Waffen ausstatten, Wetten abschließen, Saboteure engagieren und schließlich Ihren Gleiter für das nächste Rennen ausrüsten.

Bislang klingt das alles ganz gut, doch die Realität ist leider anders. Zuerst zum eigentlichen Rennen: Durch die automatische Höhensteuerung sind die eigenen Bewegungsmöglichkeiten sehr eingeschränkt, es bleibt nur eine rechts-links-Steuerung übrig, während die Geschwindigkeit durch Vor- und Zurückziehen des Joysticks variiert wird. Die Voxel-Grafik ist etwas schlechter als bei Comanche, vor allem ist sie aber völlig unwichtig für den Spielablauf, denn was interessieren Höhenstufen, wenn man die Höhe nicht verändern kann?! Außerdem wird dadurch der Einsatz ungelenkter Waffen extrem schwierig, da die anderen Gleiter meist auf einer anderen Höhe sind, während das Treffen bei den gelenkten Waffen meist ohnehin Glückssache ist. Auch zu bemängeln ist die Tastenbelegung: "]" ist für die Waffenauswahl äußerst ungeeignet. Der Sound erschöpft sich während des Rennens in sporadischem Geknalle, die zahlreichen Sprachdateien sind lediglich für eine ellenlange Sprachausgabe während des Intros vorhanden, später ist davon nichts mehr zu hören.

Die Helden bei Cyberrace

Die von Ihnen gespielte Figur muß einige Strapazen erleiden, um das Cyberrace zu überleben.



Alyssia
Ihre entführte Geliebte, die Sie nur nach Erfolgen wiedersehen werden.



Nardo
Der Chefmechaniker, der nicht müde wird, auf die Bedeutung des Endspurts hinzuweisen.



Dobbs
Der Halbböse: Das ist der terranische Agent, der Alyssia entführt hat.



Mugyor
Der ganz Böse: Dieser Kerl hat Ihren Vater ermordet. Aber Sie werden es ihm heimzahlen.



Freckles
Der Saboteur hat ein paar ganz gemeine Tricks auf Lager. Trotzdem keine gute Wahl.



Booker
Der Buchmacher meint, er könnte beim Cyberrace das Geschäft seines Lebens machen.



Teeth
Der Waffenhändler sieht nur den persönlichen Profit und möchte Kontakte knüpfen.



Kalee
Es weiß eigentlich niemand, auf welcher Seite die Informantin nun eigentlich steht.

Rennen

Interaktiv?

Ich weiß nicht, was man bei Cyberdreams unter "interaktiv" versteht, aber ich verstehe darunter, daß nach einem Rennen, bei dem man den ersten Platz belegt, etwas anderes passiert als nach einem Rennen, das man an fünfzehnter Stelle abschließt. Und genau das passiert bei Cyberrace nicht! Die Story scheint zudem sehr kurz: Bereits nach sechs Rennen kommt es unweigerlich zum Showdown mit dem Oberbösewicht und je nachdem wie der ausgeht (Achtung! Interaktiv!), wird Mugyor zum Herrscher der Galaxis oder Sie rächen Ihren Vater und sehen Alyssia wieder. Meiner Meinung nach ist Cyberrace ein Spiel, das zwar auf einer ganz netten Idee basiert, in der Umsetzung aber gewaltig den Bach runterging.

Peter Freunscht ■

Das Cockpit



1. **Schutzschilde:** Die roten Rechtecke zeigen die aktuelle Stärke der Schutzschilde.
2. **Schadensanzeige:** Hier werden Schäden am Gleiter durch rote Flecken angezeigt.
3. **Farbkodiertes Radar**
4. **Batteriezustand:** Die Batterien werden durch Offensivwaffen entladen und dann langsam wieder aufgeladen.
5. **Streckensucher:** zeigt an, wo die Rennstrecke ist.
6. **Aufschaltungswarnung:** leuchtet, wenn man im Visier eines Gegners ist.
7. **Waffenanzeige**
8. **Zielaufschaltung**
9. **Monitor für Sicht nach hinten und Statusanzeige**
10. **Munitionsvorrat**
11. **Waffenabschußanzeige:** zeigt an, ob die gewählte Waffe abschußbereit ist.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 25 MB	Roland
MEM550 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
Thrustmaster wird unterstützt

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
CyberDreams

RANKING

Arcade-Action



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

Companions of Xanth

Rollentausch am PC

Legend Entertainment hat sich mit seinen Textspielen wie Eric The Unready oder Gateway einen guten Namen gemacht. Mit Companions of Xanth durchbricht man zum ersten Mal diese Schranke und wagt sich in das Genre der grafischen Abenteuerspiele. Auf den ersten Blick erinnern die Bilder sehr an solche Spiele wie Legend of Kyrandia bzw. die LucasArts Grafik-Adventures. Trotzdem blieb man der textintensiven Methode treu. Obwohl nie mehr als zehn Verben gleichzeitig auf dem Point-and-Click-Interface erscheinen, verfügt das Spiel insgesamt über mehr als 100 Verben, die der jeweiligen Spielsituation und -aufgabe angepaßt sind. Auf diese Weise erstellte Sätze, die zwar grammatikalisch korrekt sind, aber nicht die richtige Lösung darstellen, werden in Grau angezeigt. Hierdurch weiß der gewiefte Abenteurer, daß er auf dem Holzweg wandelt. Objekte können auch rein grafisch manipuliert werden, indem man einen Inventargegenstand durch Anklicken aktiviert und damit auf einen zweiten Gegenstand klickt. Wenn man z. B. im Inventar einen Schlüssel aktiviert und damit auf ein Türschloß klickt, formt sich in der Statuszeile der Satz "Benutze Schlüssel in Türschloß".



Nicht nur Fans des Sci-Fi- und Fantasy-Autors Piers Anthony werden von Legend Entertainments Buch-zu-PC-Umsetzung des Xanth-Universums angetan sein. In dieser skurrilen Welt wimmelt es nur so von Zwergen, Elfen, Drachen und anderen höchst eigentümlichen Gestalten.

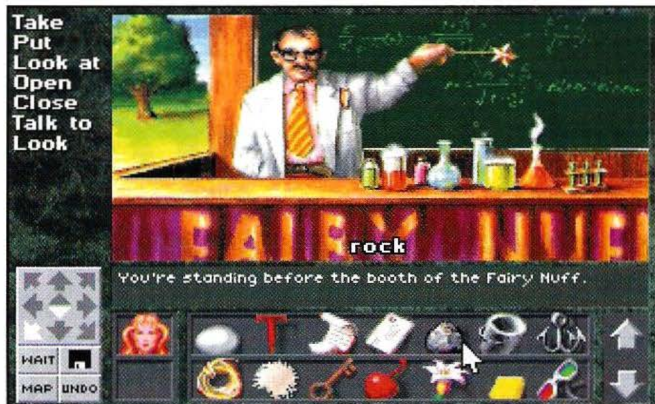
Worum xanthelt es sich eigentlich?

Companions of Xanth basiert auf Piers Anthonys neuestem Buch in der Xanth-Serie mit dem Titel Demans Don't Dream. Die beiden dämonischen Halbgötter Earth und Xanth halten die Zukunft für Mundania (die Erde) und das magische Land Xanth in ihren Händen. Um sich mal so richtig auf Kosten der Erdlinge zu amüsieren, schlossen diese beiden Spaßvögel eine Wette ab: Kann Dug Mundane, ein Mensch, den Herausforderungen in Xanth gerecht werden oder nicht?
Das Spiel beginnt mit einem Telefonanruf von Dugs bestem Freund, der ihm begeistert von einem neuen Computerspiel berichtet. Natürlich handelt es sich bei diesem Spiel um Companions of Xanth. Und ebenso wie im Buch, hat auch im Spiel



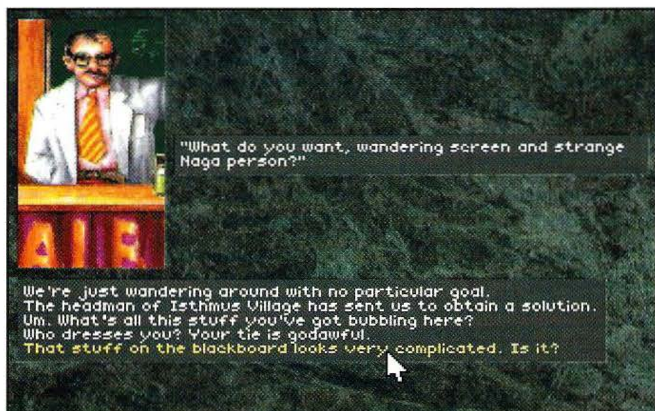


Companions Of Xanth bietet eine einzigartige Atmosphäre, wie sie nur von einem erfolgreichen Fantasy-Autor stammen kann. Eine idyllische Landschaft hinter einer Haustür. Tolle Idee!





Der Ursprung des phantastischen Abenteuers ist dieser unscheinbare Rechner (unten).



Der dubiose Chemiker hat für den Helden einige interessante Neuigkeiten parat.

einer der beiden Dämonen auf Dug und der andere auf einen Computer-Charakter namens Kim gesetzt. Ehe unser Held sich versieht, befindet er sich im Lande Xanth, in dem er mit tatkräftiger Unterstützung eines zuvor ausgewählten Kameraden das Abenteuer beginnt. Das Spielgeschehen findet aus der Sicht des Spielers statt, der mit Richtungspfeilen bewegt wird. Bei Konversationen mit den Bewohnern von Xanth kann man den entsprechenden Umgangston wählen, der von unterwürfig bis unverschämt reicht.
Obwohl man in Xanth frühzeitig das Zeitliche segnen kann, muß man sich hierzu schon recht dämlich anstellen. Ein weiterer Pluspunkt des Spiels besteht darin, daß die wesentlichen Objekte auf dem Bildschirm auch ohne Mikroskop sichtbar sind und man braucht sich daher nicht auf "die Jagd nach dem versteckten Pixel" zu begeben.
Companions of Xanth hat alle Ingredienzien eines erstklassigen Adventures: Ein einfach zu bedienendes, aber leistungsfähiges Text/Grafik-Interface, ausgezeichnete Grafiken, Filmsequenzen und schrägen Humor. Die Lösungen der Rätsel werden einfacher, nachdem man sich mit der typischen Xanth-Logik vertraut gemacht hat. Leser der Buchserie haben natürlich "Heimvorteil", dennoch ist es auch für Frischlinge bestens geeignet. Dem Spiel liegt außerdem die allererste, druckfrische Taschenbuchversion von Demons Don't Dream bei.

Wer xann Englisch?

Legend Entertainment wird das Spiel zunächst nur in Englisch veröffentlichen. Zwar ist die Objektmanipulation durch das grafische Interface einfach zu bewerkstelligen, doch wird nur derjenige, der über gute Englischkenntnisse verfügt, in den vollen Genuß des Spiels kommen. Die zweideutigen Bemerkungen, die von den Xanth-Bewohnern gegebenen Hinweise und der knochentrockene Humor tragen wesentlich zum Spielvergnügen bei.
Wenn Sie über diese Voraussetzung verfügen, steht Ihnen mit Companions of Xanth ein unterhaltsames und sehr empfehlenswertes Spiel zur Verfügung, das mit Programmen wie King's Quest oder Rex Nebular mehr als mithalten kann. Für Piers Anthony-Fans und Xanth-Leser ist das Spiel sowieso ein absolutes Muß.

Markus Krichel ■



Hinter diesem Eingang befindet sich ein riesiges Labyrinth, in dem man sich ohne Karte sehr leicht verlaufen kann.

SPECS & TECS

	EGA	Tastatur	●
●	VGA	Maus	●
●	SVGA	Joystick	
●	EMS	AdLib	●
	386 er	SoundBlaster	●
	HD 5 MB	Roland	●
	MEM 560 KB	General Midi	

BESONDERHEITEN
Spiel nach einer Buchvorlage.

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Legend Entertain.

RANKING

Rollenspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
68%	60%	78%	70%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Der Schatz im Silbersee

Tomahawk und Tastatur

Auch heute, über 80 Jahre nach seinem Tod, ist Karl May einer der meistgelesenen deutschen Schriftsteller. Fast jeder Bundesbürger hat in seiner Jugend einige seiner Werke über Old Shatterhand und dessen indianischen Weggefährten Winnetou gelesen. In dem uns vorliegenden Programm versuchte Software 2000 zusammen mit dem Karl May Verlag, die Atmosphäre des Wilden Westen für den Computer einzufangen.

Old Firehand befindet sich auf dem Weg zum Silbersee, um die dort aufgegebenen Silberminen zu begutachten. Zu Beginn des Adventures hält sich Old Firehand zusammen mit Tante Droll und dem gesuchten Verbrecher Cornel auf dem Flußdampfer Dogfish auf. Cornel ist im Besitz einer Karte, die ihn zu dem geheimnisvollen Schatz der Indianer im Silbersee führen soll. Dieser Silbersee liegt weit oben in den Rocky Mountains und um die Hebung des Schatzes finanzieren zu können, führt Cornel zahlreiche Überfälle durch. Old Firehand, Winnetou und Tante Droll müssen nun versuchen, das Schlimmste zu verhindern und folgen Cornel und seinen Schergen quer durch Nordamerika.
Hier steigt der Spieler in die Handlung ein. Als Old Firehand hat er die üblen Machenschaften Cornels zu entdecken, um ihn am Ende zur Strecke zu bringen. Der Spieler steuert Old Firehand wie bei den Sierra-Adventures mit der Maus durch die verschiedenen Bildschirme. Ein kurzer Druck auf die rechte Maustaste öffnet an der aktuellen Mausposition ein kleines Fenster, in dem Aktionen wie Sprechen, Aufheben oder Gehen ange-



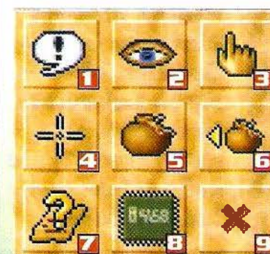
Wie bei Mark Twains Tom Sawyer und Huckleberry Finn. Mit dem Floß unterwegs.



Tante Droll ist alles andere als ein liebenswertes, altes Mütterchen. Auf seine Mithilfe ist man stark angewiesen (unten).



Die Benutzeroberfläche



1. Dieser Button veranlaßt Old Firehand, eine andere Person anzusprechen.
2. Mit dem Auge kann sich der Spieler, man glaubt es kaum, Beschreibungen zu vielen der im Spiel vorhandenen Gegenstände anzeigen lassen.
3. Die Hand dient zum Manipulieren diverser Gegenstände.
4. Das Fadenkreuz ersetzt das von Sierra bekannte Fußicon und läßt Old Firehand in der Gegend herumspazieren.
5. In diesem Sack versteckt Old Firehand all die Sachen, die ein Westmann so bei sich trägt.
6. Mit diesem Icon wird der zuletzt benutzte Gegenstand wieder aktiviert.
7. Hiermit wird ein Hilfesystem aufgerufen, in dem jede Person und auch die Benutzeroberfläche vorgestellt wird.
8. Dieser Knopf öffnet ein neues Menü, in dem Spielstände gesichert und geladen werden können.
9. Dies ist der Abbruchknopf, der das Menü wieder vom Bildschirm verschwinden läßt.

Das „Who is Who" beim Silbersee



Old Firehand

Old Firehand ist der eigentliche Held der Geschichte. Er ist die vom Spieler gesteuerte Figur und verhindert, daß den Indianern vom Cornel der Schatz gestohlen wird. Wo er auch auftritt, kann er damit rechnen, erkannt zu werden.



Tante Droll

Trotz seines etwas komischen Spitznamens sollte man ihn nicht unterschätzen. Schon sehr früh im Adventure ist man auf seine Mithilfe beim Ablenken einiger Tramps angewiesen.



Der Captain

Der Captain regt sich äußerst selten auf. Seine langjährigen Erfahrungen haben ihm gezeigt, daß Wutausbrüche selten zum erwünschten Ziel führen.



Cornel

Cornel ist der Böse in diesem Adventure. Um die Hebung des Schatzes im Silbersee finanzieren zu können, plant er mehrere Verbrechen, die Old Firehand versuchen sollte zu verhindern.



Winnetou

Wo Old Firehand ist, darf Winnetou natürlich nicht fehlen. Doch er wird erst später im Spiel zu der Gruppe stoßen, um sie im Kampf gegen Cornel und seine Tramps zu unterstützen.



Die Tramps

Diese drei sind die Helfer von Cornel. Sie sind immer bereit, die Befehle ihres Anführers auszuführen und passen auch immer gut auf, daß ihm niemand zu nahe kommt.

wählt werden können. Daß hier auch bis zu zehn verschiedene Spielstände abgespeichert werden können, ist eigentlich schon eine Selbstverständlichkeit.

Reizvoll für Augen und Ohren

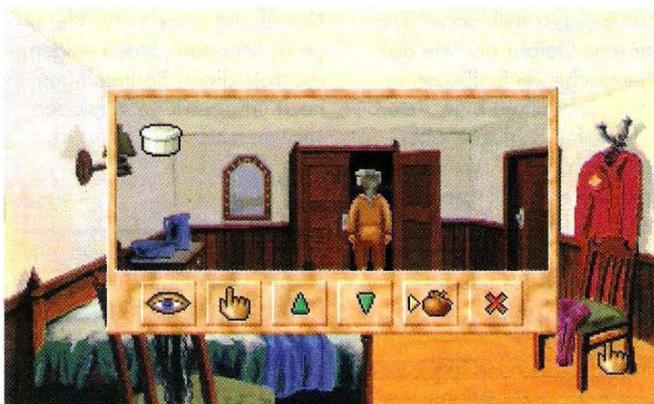
Auch die technische Aufmachung von Schatz im Silbersee erweist sich des literarischen Hintergrunds würdig. Ansprechende, zum Thema passende Hintergrundgrafiken und ein stilvoller Soundtrack lassen die richtige Wildweststimmung schnell aufkommen. Die Animation der Charaktere dagegen kann mit Spielen wie Indiana Jones 4, King's Quest VI oder Simon the Sorcerer leider nicht mithalten. Ähnliches muß leider auch über den Spielspaß des Silbersees gesagt werden. Der Schwierigkeitsgrad wurde sehr niedrig angesiedelt und besteht meist nur aus einem simplen "Was kann man auf dem Bildschirm mitnehmen?".



Der Schatz am Silbersee muß insgesamt mit etwas gemischten Gefühlen betrachtet werden. Einerseits sind sowohl Story als auch die guten Hintergrundgrafiken erste Sahne, andererseits kann der abschließende Gesamteindruck des Spieles im Vergleich mit der schon oben im Text genannten, hochkarätigen Konkurrenz nicht ganz mithalten. Doch trotz allem ist der Silbersee für Einsteiger und echte Karl May-Fans eine lohnenswerte Anschaffung.

Lars Geiger ■





Die Steuerung läßt manchmal stark zu wünschen übrig, zu exakt muß geklickt werden.

SPECS & TECS

EGA	● Tastatur
● VGA	● Maus
SVGA	Joystick
● EMS	● AdLib
386 er	● SoundBlaster
HD 9 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Spiel nach einer Romanvorlage

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Software 2000

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

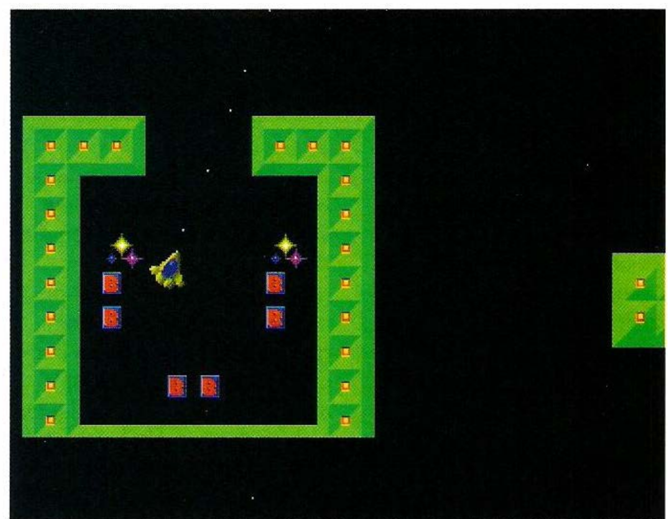
Ein Spiel, das hier und heute unbedingt erwähnt werden muß, ist ein neuer Stern am Himmel des Nordens. Der finnische Autor präsentiert ein faszinierendes Spiel, das mit wachsender Begeisterung vor den Bildschirm fesselt. Hier stimmt Grafik, Sound, Motivation und Schwierigkeitsgrad.



Star Mines 2

Lockruf der vergessenen Kristalle

In ferner Zukunft gilt es, durch einen neu entdeckten Zugang zu einem gigantischen Komplex mit dem Scout-Raumschiff einzudringen und dort Wertgegenstände für den eigenen Geldbeutel einzusammeln. Doch schon ab dem ersten Level ist Vorsicht geboten, da die alten Verteidigungsanlagen mit Sensorgeschützen sowie zahlreiche fremdartige und in der Funktion anfangs unbekannte Objekte immer noch aktiv sind. Je tiefer man in die Rundenstruktur, die durch Warpöffnungen verbunden ist, eindringt, desto augenfälliger wird Anzahl und Hartnäckigkeit der Widersacher. Logisch! Doch wahrlich, der Punkt wird kommen, an dem das leichte Umherfliegen zur echten Strapaze und Herausforderung wird. Das einzige, was einem dabei niemals in die Quere kommt, ist die Schwerkraft - denn die gibt es nicht. Unser Minijäger mit Bordkanone schwebt durch einmalige Betätigung des Strahlentriebwerks fast ungebremst in eine Richtung und läßt sich nur durch Drehung um die eigene Achse und erneuten Schub verlangsamen bzw. stoppen. Das hier verlangte Feingefühl und die aufzubringende Geduld ist eine der größten Herausforderungen, denen man heute, verwöhnt durch Joystickakrobatik und Draufgängertum, nur noch schwer gewachsen ist.
Ein anfangs strukturell noch einfachst gegliedertes Leveldesign, das sich über mehrere Bildschirmseiten in alle Richtungen scrollen läßt, weicht spätestens ab der dritten Runde ausgeklügelten Strukturen und gemeingefährlichen Konstruktionen. Der Aufprall auf Wände durch unvorsichtiges Manövrieren stellt dabei weniger eine Gefahr dar wie das überraschende Einfliegen in Kanonenbeschuß bzw. Asteroidenwerfer. Schlichte, aber dennoch optimal animierte und detaillierte Grafik vom eigenen Schiff und den zahlreichen Gegnern machen den so modernen VGA-Hintergrund-Prunk überflüssig.



Fingerspitzengefühl und Maßarbeit wird bei Star Mines 2 gefordert.



Aus Finnland kommt dieses hervorragende Geschicklichkeitsspiel. Sehr empfehlenswert!

Nun zum Clou der Registrierungsgebühr für die Vollversion: Dieses hervorragende Spiel gehört zu der etwas eigentümlichen Gruppe der "Cardware" . Noch nie gehört? Nun gut, Star Mines 2 wird von jedem Sharewarehändler an Sie als Vollversion weitergegeben, ohne jede Einschränkung, voller Spielgenuß. Der Autor verlangt lediglich eine Ansichtskarte Ihrer Umgebung. (Kosten 80 Pfennige !!) Schande all denjenigen, die trotz dieser Bedingungen noch unregistrierte Versionen verwenden !



Skunny Hardnut

Auf Sonics Spuren



Sonics kleiner Bruder, ein Nager für alle Fälle!! Egal ob gestohlene Rezepte wiederbeschafft, Freunde befreit oder Tyrannen eliminiert werden müssen, das durchtrainierte Eichhorn rennt, springt, schießt und fliegt in vier verschiedenen Spielen über die Bildschirme!!

Diesen Genuß verdanken wir der Firma "Copysoft", die den Sharewaremarkt mit gleich vier Abenteuern des megastarken Eichhörnchens versorgt. Ungewöhnlich dabei ist nicht nur der einheitliche Held, sondern auch das gebotene Spielvergnügen. Im Stil der feinsten Jump & Runs auf dem Sharewaremarkt gibt es aufregende Levels zu knacken. Bei allen vorzustellenden Spielen kann man von einer exzellenten und detailreichen VGA 256 Farben-Grafik sprechen, die auf mehreren Ebenen, zur besseren Illustration der Tiefe, scrollt. Ausreichend Optionen für Soundunterstützung oder Joystickkontrolle sind genauso gegeben wie die Möglichkeit, gleich in fortgeschrittene Levels einzusteigen bzw. den Schwierigkeitsgrad dem Können anzupassen.

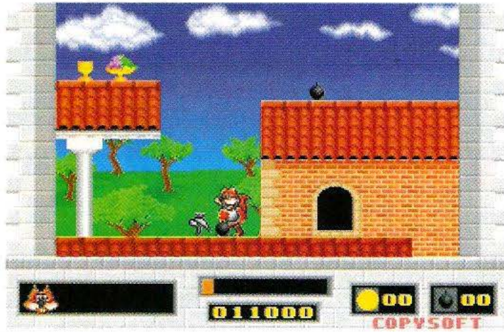
Save our Pizza

Pronto, pronto!



Kein Kavaliersdelikt: Wer Pizza-Rezepte stiehlt, wird bestraft.

Alles begann friedlich in einer Pizzeria, als plötzlich das Böse in Form eines Kochs auftauchte und die Rezepte der Pizzazubereitung stahl. Eigentlich ein klarer Fall für die Ninja Turtles, doch wie das Leben so spielt, mußte Skunny zur Wiederbeschaffung der teueren Unterlagen ran. Zum Unglück ist dies aufgrund der Überlieferung und fehlenden Aufzeichnungen nur durch eine Reise in die Entstehungszeit der Pizzas, sprich 50 vor Christus, möglich. Gesagt getan, kurz nach dem Trip in der Zeitmaschine (Telefonzelle) geht es über den Dächern der römischen Stadt so richtig zur Sache. Legionäre, Sklavenfänger und Barden machen dort den Aufenthalt



Auf der Jagd nach dem Pizza-Dieb. Das Rezept muß unbedingt zurückgebracht werden.

genauso unsicher wie die permanente Gefahr abzurutschen und in die Tiefe zu stürzen.

Unmengen von Gegenständen liegen umher und können zur Nahrungsaufnahme oder als Souvenir gesammelt werden. So stellen wir denn fest, daß in jener Zeit nicht nur Obelix Römerhelme als Wertobjekt begehrte. Als besonders hilfreich erweisen sich kleine Sprengsätze, mit denen man ab und an in der Lage ist, die Gegner zu ungewollten Luftsprüngen zu zwingen.

Je mehr Zeit man hier mit Skunny verbringt, desto mehr nagt das Spiel am Ehrgeiz und läßt durch wachsende Begeisterung und guten Spielaufbau erst wieder los, wenn man das Ende gesehen hat. Der Schwierigkeitsgrad macht Skunnys Nachnamen "Hardnut" alle Ehre und man braucht schon etwas Geduld und alle drei Leben, um die Situation erfolgreich zu meistern.

Fazit:
Echt spielenswert!!

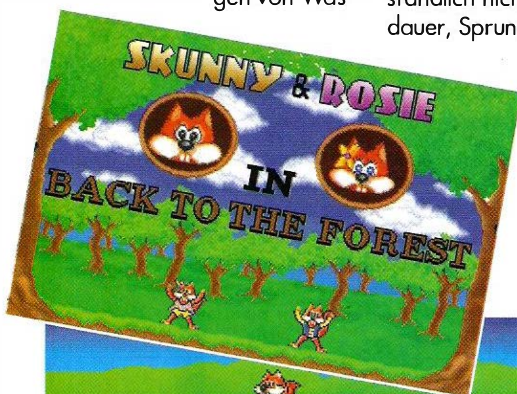
Back to the Forest

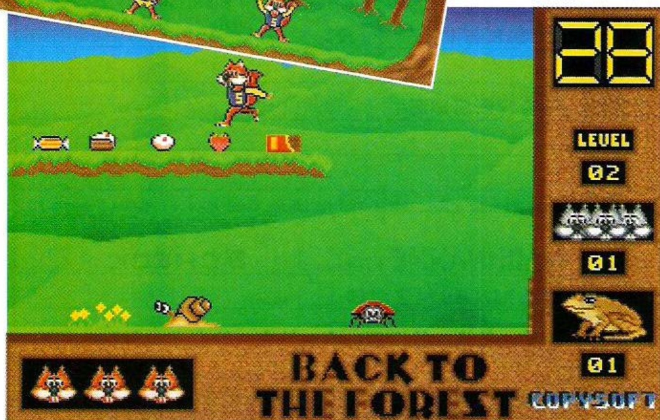
Zurück zur Natur

Ein weiteres Jump & Run von hervorragender Qualität.

Der Obermotz der Kleintiere, eine überdimensionale Kröte, hält die hilflosen Freunde von Skunny oder wahlweise Rosie, seiner weiblichen Vertretung, gefangen. Im Unterholz und auf Wiesenstückchen ist die Pille der Superkräfte zu finden, um der Abart eines Frosches die Stirn zu bieten. Doch schon Ameisen, Schnecken, Stechmücken, ganz zu schweigen von Wassergräben können zur tödlichen Gefahr werden. Natürlich ist nicht alles, was da kreucht und fleucht Hardnuts erbitterter Gegner. Viel Tiere, auch unterdrückt, helfen. So kann man sich von Spinnen auf dem Rücken tragen lassen, zusammen mit dicken Bienen in die Lüfte steigen und Essensreste von Naturbesuchern zur Kraftgewinnung vernaschen. All dies garantiert selbstverständlich nicht den Erfolg. Ausdauer, Sprungkraft und etwas Strategie sind neben der überall nötigen Konzentration Voraussetzung für den Eintritt ins nächste Level.

Fazit:
Die Herausforderung !!





Skunny und Rosie stehen im Wald. Ihre Artgenossen machen ihnen das Leben schwer.

Neben den zwei soeben näher betrachteten Games sollen Desert Raid und Lost in Space nur insoweit kurz erwähnt werden, als daß sie sich in VGA-Grafik und Sound qualitativ kaum, in der Qualität des Spieles jedoch um einiges von Save our Pizza oder Back to the Forest unterscheiden. Die gebotene Handlung und deren Umsetzung läßt hier nicht die Spielbegeisterung der Jump & Runs aufkommen.
In Desert Raid bekommt Skunny den halsbrecherischen Auftrag, sich in einem Flugzeug über arabischem Gebiet zu behaupten und sich gegen Raketen, Geschütze, Hubschrauber und Düsenjäger durchzusetzen.

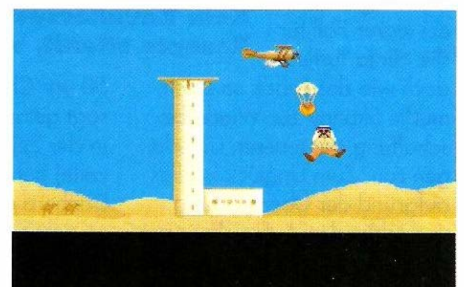
In der Episode Lost in Space - ähnlich dem Uraltklassiker Moon Patrol - liegt die Herausforderung in der Überwindung einer Planetenoberfläche mit einem Landungsmobil, ohne dabei von Erdspalten verschlungen oder von Ufos pulverisiert zu werden.

Alle Skunny-Abenteuer, vor allem aber die beiden Jump & Run-Spiele, können uneingeschränkt als Bereicherung der Spielesammlung für Einsteiger sowie Profis jeden Alters empfohlen werden.

Vollversion mit mehreren Levels

(jedes) 59,- DM

Voraussetzung:
VGA-Karte
386er (empf.)
SoundBlaster (unterst.)
Joystick (unterst.)



Skunny in der Wüste. Eine weitere Episode aus der Welt des schlauen Fuches.

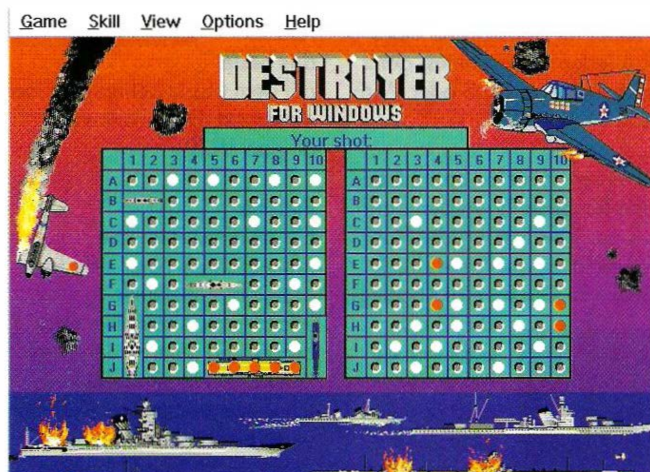
Windows Games 2

Fensterspiele

Aufgrund der immensen Nachfrage nach den vorgestellten Windows-Spielen der Ausgabe 12/93 hier drei weitere Produkte für´s Fenster.

Destroyer 2.0
Oft und bereits auf jedem Rechner umgesetzt, das in Schulen verbreitete Spiel - Schiffe versenken! Hier im neuen Design mit umherfliegenden Granaten, explodierenden und sinkenden Schiffen sowie Hintergrundanimation.

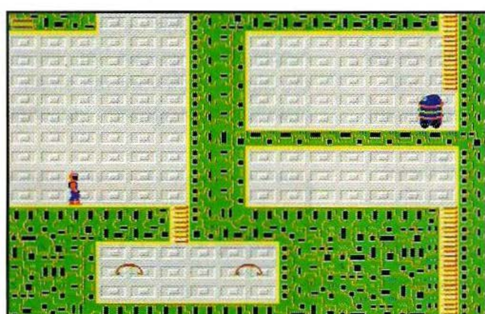
Spielstärke des Computers und verschiedene Spielarten sind genauso wie der Angreifer (Schlacht im Atlantik gegen Deutschland oder im Pazifik gegen Japan) frei wählbar. Wer bis jetzt noch nie einen ernstzunehmenden Gegner, ob nun Mensch oder Rechner, gefunden hat, der sollte zum Erhalt des Selbstbewußtseins dieses Spiel besser nicht im Expert-Modus starten. Wahrscheinlich der Grund, weswegen man sich sonderbarerweise von diesem Spiel, liegt es erst mal im Speicher, nicht mehr so schnell losreißen kann.

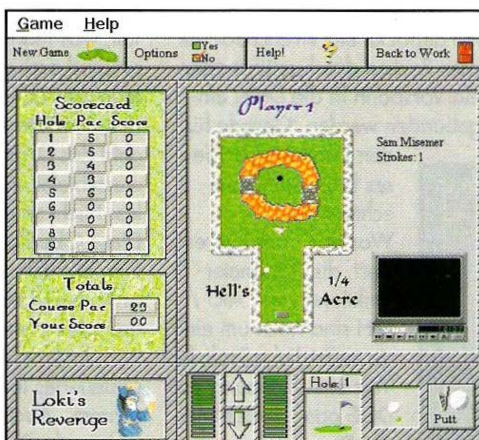


Micro Man
Echt flotte Bewegung typisch für ein Jump & Run-Produkt unter Windows - das ist doch wohl die Ausnahme. Micro Man nimmt im ersten Anlauf diese Hürde. In einem mißglückten Experiment bei der Reise ins Chip verunglückt und zum ewigen Verweil in den Schaltkreisen der EDV verbannt, gilt es, so lange wie nur irgend möglich zu überleben und die Hoffnung auf Rettung nicht aufzugeben.

Ermutigend agieren dabei allerhand sonderbare Schutzmechanismen mit kleinen Raketen oder Energieimpulsen nicht gerade. Zurückschießen sollte man immer dann, wenn keine wichtigen Bonuspunkte auf pulsierenden Platinen zur Abholung bereitstehen!

The Greens
Wer es lieber etwas entspannter mag, der kann sich am Mini-Mini-Golf laben. Eigene Schläger und Betreten des Bildschirms sind nicht zugelassen! Ziel des ganzen ist, mit möglichst wenigen Schlägen zielsicher Gräben und andere Hindernisse zu umspielen, bis der Ball in die dafür vorgesehene Vertiefung am Ende der Bahn rollt. Genaueste Dosierung der Schlagkraft, gutes Augenmaß für den richtigen Winkel und etwas Übung helfen ungemein. Je größer der angeschlossene Bildschirm, desto entspannter kann man sich im Sessel zurücklehnen und die Maus über die Tischplatte huschen lassen, da zugegebenermaßen das alles doch etwas klein auf der Mattscheibe erscheint.







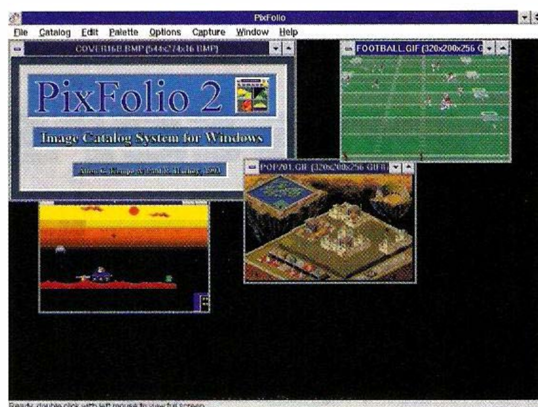




Get the Picture

Shot up!

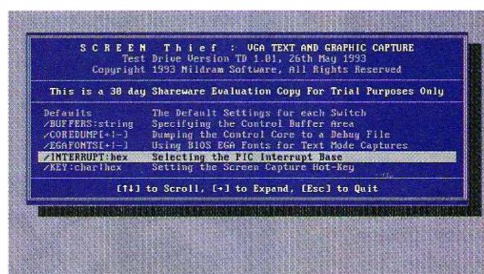
Weiter gehts mit der 8000-Serie der Grafikprogramme und Anwendungen.



Kurz zur Vorstellung kommen zwei Programme, mit denen man die Möglichkeit hat, aus laufenden Programmen Screenshots zu ziehen und abzuspeichern.

Screen Thief
Wie der Name schon sagt, handelt es sich hierbei um ein Utility, das nur für solche Zwecke entwickelt wurde. Durch frei wählbare Parameter für Interrupt, Tastenbelegung und Speicherplatz ermöglicht Screen Thief den reibungslosen Ablauf im Hintergrund eines fast jeden Programmes, ganz gleich ob nun DOS oder Windows.

In einem zuvor zu bestimmenden Verzeichnis werden dann, bis zur Überlastung der Plattenspeicher, auf Tastendruck Bilder im GIF-Format abgelegt. Die Größe paßt sich dabei automatisch der aktuellen Auflösung und Farbtiefe an. Zusammenfassend gesagt ist dieses Programm wohl konkurrenzlos das beste auf dem Markt befindliche Tool dieser Art. Daher ein unbedingtes Muß!!



Pixfolio
Für all diejenigen, die hauptsächlich unter Windows arbeiten, bietet Pixfolio eine beachtliche Alternative oder Ergänzung zum Screen Thief. Erstens ist Pixfolio selber ein Windowsprogramm, zweitens steht die Möglichkeit des Screenshots sowohl für den ganzen Bildschirm als auch nur für gestimmte Fenster zur Verfügung und drittens kann Pixfolio in puncto Grafikweiterbearbeitung noch eine ganze Menge mehr.

Um nur einiges zu nennen, es besteht die Möglichkeit, Bilder in x Formaten zu lesen und dann konvertiert im nächsten Format wieder zu speichern. Weiterhin lassen sich mehrere Bilder gleichzeitig am Schirm in kleinen Fenstern anzeigen. Viele zusätzliche nützliche Einzelheiten sollten Sie selber im Test bestaunen, da dieses Grafiktool auf der Windowsoberfläche keinesfalls fehlen darf.

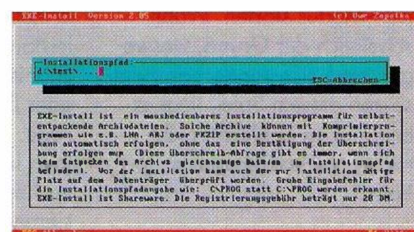
Packen mit Komfort

Pack ein!

Im Anhang an die unlängst vorgestellten Komprimierer (Highlights Disk 9050-9052) nun zwei nützliche Zusatztools.

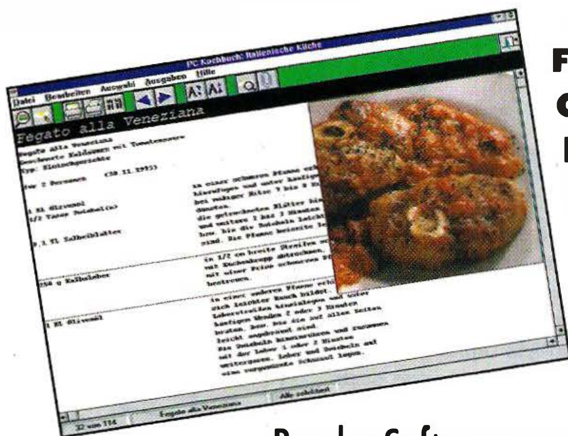
ARJ / LHA Pack
Haben Sie sich auch schon mit den Parametern der meisten befehlsorientierten Packprogramme rumgeärgert ? Mit ARJ-Pack und LHA-Pack sind diese Zeiten nun vorbei. Diese vom Autor versprochenen Eigenschaften werden von den Programmen voll erfüllt. Auf der mausbedienbaren Oberfläche können ganze Verzeichnisbäume gepackt, ein Virencheck vor dem Packen durchgeführt oder ein Vorspann in die Datei eingebunden werden. Gerade für den Einsteiger ist dieses Programm eine echte Hilfe.
Was den Profi interessiert, die Parameterfunktionen von ARJ / LZH sind noch um einige zusätzliche Tools für Versionserkennung von DOS oder Ausschluß der Doppelkompression erweitert worden.
Zusammenfassend gesagt kann dieses Programm, dessen registrierte Version für DM 30.- zu erhalten ist, nur empfohlen werden. Zu erwähnen bleibt, daß das Programm natürlich als Grundmodul den entsprechenden Packer (LZH/ARJ) benötigt, den wir in der Ausgabe 12/93 vorgestellt haben.





EXE-Install
Toll, was man alles komprimieren und archivieren kann. Will man dies dann bei Gelegenheit auf die Platte zurückinstallieren, geht das Drama der Parameterwurschtelei unter DOS wieder los. Nicht so mit EXE-Install. Diese Oberfläche wird einem zum EXE-File gepackten Programm beigelegt und bietet dann bei Aufruf ein komfortables, fehlertolerantes und mausgesteuertes Installationsprogramm. Auch braucht man nicht mehr Plattenkapazität, Unterverzeichnisse und Strukturen vor dem Entpacken per Hand erforschen - das macht EXE-Install. Für all diejenigen, die von ihren Freunden (legale) Programmkopien bekommen, ist jedes mit diesem Tool versehene Programm eine echte Erleichterung, für den Anfänger sogar oft die einzige Möglichkeit, Gepacktes korrekt und schnell zu installieren. Und außerdem - es macht schon einiges her, wenn die eigene Software mit einem Installationsprogramm versehen ist - oder ?





Für deutlich unter 100 Mark sind die Low-Cost-Programme von Boeder Software zu haben. Daß die Qualität trotz des niedrigen Preises hoch ist, beweisen die hier vorgestellten Titel, die sich auch inhaltlich eher an den privaten Anwender richten, der seinen PC nicht nur für bierernste Anwendungen einsetzen will.

Boeder-Software

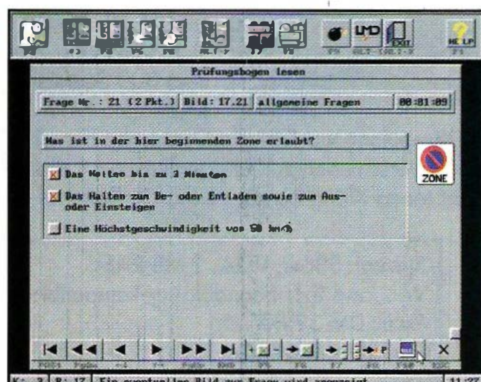
Viel Software für wenig Geld

PC Kochbuch Italienisch

Ambitionierte Hobby-Köche werden sich in Zukunft kaum noch mit einem gewöhnlichen Kochbuch zufriedengeben, zumal der heimische PC wirklich eine Hilfe beim Kochen sein kann. Aus der Reihe PC Kochbuch, die mittlerweile eine ganze Reihe von Titeln umfaßt, haben wir uns das PC Kochbuch Italienisch angesehen.
Die Benutzeroberfläche ist im wesentlichen immer gleich und einfach zu bedienen: Im Hauptfenster sieht man auf einen Blick die Zutaten sowie die zur Zubereitung nötigen Anweisungen. Wer schon weiß, was er kochen möchte, kann über eine Suchfunktion direkt eines der über 110 gespeicherten Rezepte aufrufen. Der Unschlüssige sollte sich zunächst für eine Kategorie entscheiden, die seinem Geschmack entspricht: Soll es Fisch oder Fleisch sein, Pasta oder Pizza? Wer es eilig hat, kann sich die Liste auch nach der Zubereitungsdauer sortiert ausgeben lassen.
Die für ein Gericht nötigen Zutaten werden in einer Art Datenbank verwaltet, die auch ergänzt und mit eigenen Kommentaren versehen werden kann. Interessant ist die Suche nach einem Gericht über die Eingabe der vorhandenen Zutaten: So läßt sich leicht aus dem Inhalt des Kühlschranks die bestmögliche Mahlzeit improvisieren. Die 29,95 Mark ist das Programm damit auf alle Fälle wert.

Führerscheinprüfung

Schon über 18 und noch immer kein Führerschein? Oder vielleicht schon über 30 und keinen Führerschein mehr? Scherz beiseite: Wer keine Lust hat, sich stundenlang in der Fahrschule herumzudrücken und die immer wiederkehrenden Fragebögen auszufüllen, kann sich zumindest den theoretischen Teil auch zu Hause am Computer aneignen. Mit der Version 2.0 der Führerscheinprüfung hat das Programm zwar den Sprung in Richtung Windows wieder nicht geschafft, dafür ist die Bedienung aber auch unter DOS sehr gut gelöst.
Die Prüfungsbögen sind laut Hersteller identisch mit den offiziellen Fragen, wie sie zur Zeit in den Fahrschulen Verwendung finden, und auch die Grafiken, Fotos und Verkehrszeichen wurden umgesetzt. Ob es also nur der Mofa-Führerschein oder die Klasse 3 sein soll: Mit der Führerscheinprüfung für 49,95 Mark kann zumindest in der Theorie nichts mehr schiefgehen.



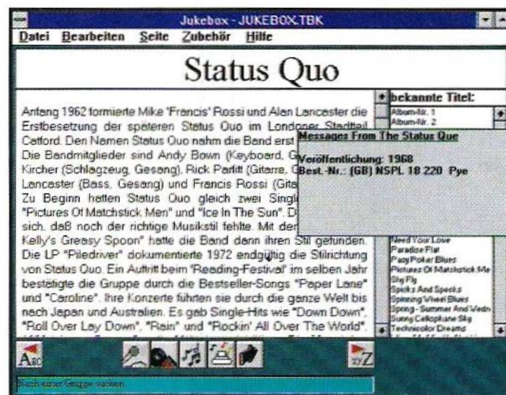
Jukebox Beats & Bytes



Unter Windows verschafft Jukebox den nötigen Überblick über die Plattensammlung.
Das Programm dient gleichzeitig als Musiklexikon, das bereits mit Hintergrundinformationen über zahlreiche Bands sowie einer Liste der erschienenen Platten gespickt ist. Zum Abspielen von Musik-CDs unter Windows ist ein CD-Player enthalten, der ein Benennen und Programmieren von einzelnen Musikstücken einer CD erlaubt. Ein Mikrofon vorausgesetzt, lassen sich mit dem beiliegenden Wave-Editor eigene Kommentare oder auch kurze Musikpassagen aufnehmen.
Unverständlich bleibt nur der hohe Preis von 69,95 Mark, der - ganz im Gegensatz zu den anderen hier vorgestellten Programmen - nicht in Relation zur gebotenen Leistung steht.

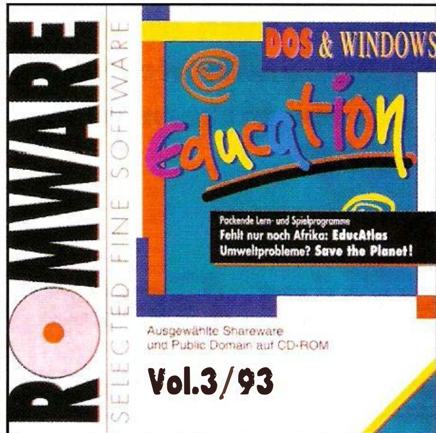
Christian Späthe

Hersteller:
Boeder Software,
Wickerer Str. 50,
65439 Flörsheim/Main,
Tel. (06145) 5020



ROMWARE - Selected Fine Software



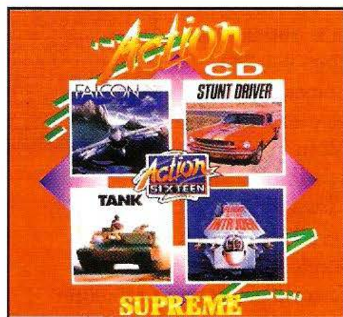


Das CD-ROM als Standard-Datenträger der nächsten zwei Jahre ist nicht mehr zu bremsen. Nicht zuletzt der niedrige Preis der Scheiben ermöglicht es den Herstellern, auch Spiele und Programmsammlungen mit nur wenigen Megabyte Umfang auf CD zu verlegen. Den niedrigen Herstellungskosten ist es auch zu verdanken, daß interessante Shareware-CDs jetzt sogar schon zu Preisen unter 10 Mark erhältlich sind. Die Firma ROMWARE bringt eine Reihe von zehn CD-ROMs auf den Markt, die für DM 9,90 zahlreiche nach Interessensgebieten sortierte Shareware- und Public Domain-Programme enthält. Von "Education" über "Games" bis "Entwickler" findet jeder Anwender zig Megabyte an DOS- und Windows-Anwendungen für sein Spezialgebiet. Zu beziehen sind die zehn CDs aus der ROMWARE-Reihe (Volume 3) im gut sortierten Fachhandel oder direkt beim Hersteller. Die Adresse: ROMWARE GmbH, Mendelssohnstraße 15D, 22761 Hamburg, Tel. 040-899580, Mailbox 040-89958891

System: 286er, VGA
Preis: jeweils DM 9,90
Erhältlich: ab sofort

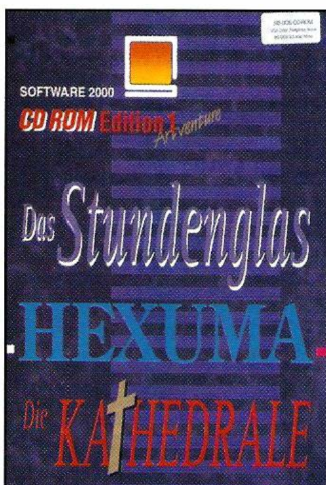
Action CD

Antiquitätensammler haben auf diese CD gewartet: Die Action CD von Digital Integration enthält vier Simulationen, die uns an das Mittelalter der PC-Geschichte zurückerinnern - als Männer noch richtige Kerle waren und eine VGA-Karte ein Luxusgut. Stunt Driver, Falcon AT, Tank und Flight of the Intruder sind zusammen auf einer CD-ROM untergebracht. Die Programme wurden nicht verbessert, können aber immerhin direkt von CD gespielt werden.



System: EGA/VGA, Speaker/SoundBlaster/AdLib
Preis: DM 100,-
Erhältlich: Dezember ´93

Die „CD-ROM Edition Nr. 1"



Daß auch deutsche Hersteller am CD-ROM-Markt durchaus vertreten sind, zeigt eine CD-ROM-Compilation dreier erfolgreicher Spiele aus dem Hause Software 2000. Die deutschsprachigen "Artventures" Das Stundenglas, Hexuma und Die Kathedrale, lassen sich direkt von der CD spielen.

System: 286er, VGA, Maus
Preis: DM 99,95
Erhältlich: Dezember ´93

Sybex Sound CD



Wer seine Windows-Oberfläche mit individuellen Systemmeldungen bestücken möchte, anstatt sich noch länger das standardmäßige "Taataaa!" anzutun, kann sich jetzt für DM 39,80 eine Sammlung von über 300 Sounds anschaffen. Vom Hundegebell bis zur Klospülung wurden alle Geräusche des alltäglichen Lebens in fünf verschiedenen Klangqualitäten auf die CD gepreßt. Von 8 Bit Mono-Klang bis zur Audio-CD-Qualität liegen die Sounds als .WAV-Files vor. Zu beziehen ist die CD-ROM beim Sybex-Verlag in 40231 Düsseldorf.

System: 386er, VGA, 2 MB RAM, Windows 3.1, Soundblaster-kompatible
Preis: DM 39,80
Erhältlich: Dezember ´93

Sybex Multimedia Machine



Multimediale Präsentationen einfach erstellt - unter diesem Motto vertreibt Sybex eine prallgefüllte CD-ROM mit dem Namen Multimedia Machine. In die Präsentation können Bitmap-, Klang-, MIDI-, Video für Windows- und andere Animationsdateien eingebunden werden. Neben den erforderlichen Treiberdateien für Windows enthält die CD unzählige Bitmap-, Video-, und Sound-Beispielfiles.Ein 100-seitiges Handbuch erleichtert den Einstieg.

System: 386er, SVGA, 4 MB RAM, Windows 3., Soundkarte
Preis: DM 98,-
Erhältlich: Dezember ´93

CD-ROM Führer ´93

Wer in der "Fülle" der 1993 erschienenen CD-ROM-Titel den Überblick verloren hat, kann sich mit dem CD-ROM Führer aus dem NBG-Verlag wieder den Durchblick verschaffen. Zu über 200 CDs aus allen Anwendungsbereichen, vom Reiseführer bis zu Spielen, findet der Interessierte in diesem Taschenbuch kurze Beschreibungen und Bilder. Etwas verwunderlich ist, daß zu den einzelnen vorgestellten Silberscheiben leider weder Preise noch Bezugsadressen genannt werden. Zu beziehen ist der CD-ROM-Führer bei NBG GmbH, Fasanenweg 3, 93133 Burglengenfeld, Tel. 09471-80301



Preis: DM 9,80
Erhältlich: Ständig aktualisierte Auflagen

Neue CD-ROM-Laufwerke

Tempomacher

Immer schneller, immer flacher und dabei kaum teurer - so läßt sich der Trend für CD-ROM-Laufwerke zur Zeit umschreiben. Von zahlreichen Anbietern sind neue Laufwerke erschienen oder zumindest angekündigt. Die neuen, mit 3- oder gar 4-facher Umdrehungszahl arbeitenden Laufwerke von NEC waren zum Zeitpunkt dieses Artikels leider noch nicht lieferbar. Dafür sind aber schon jetzt einige Leckerbissen zu haben, wie beispielsweise das brandneue Mitsumi FX001-D - aber lesen Sie selbst.

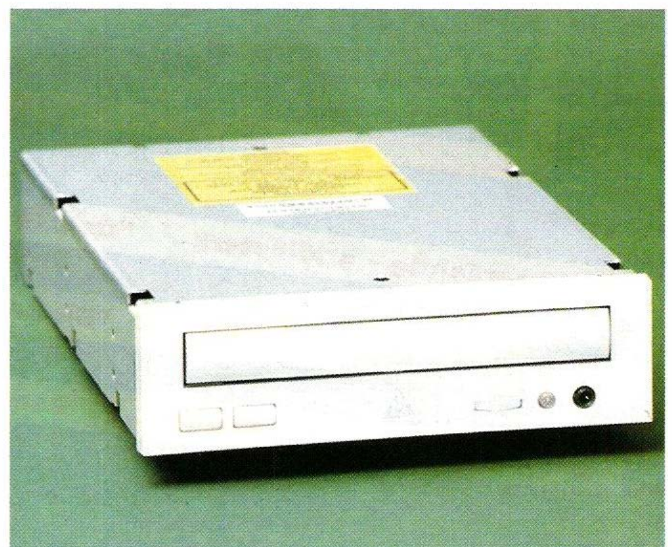


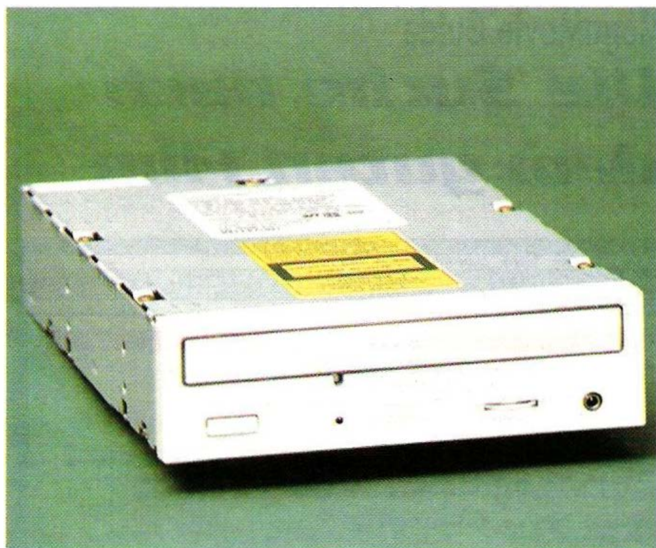
Mitsumi FX001-D

Mit einer komplett geänderten Mechanik sowie verbesserten Leistungsdaten versucht Mitsumi mit dem neuen FX001-D, an den Erfolg des Low-Cost-Vorgängers LU005 anzuknüpfen. Die neue Variante präsentiert sich als ein mit automatischer Frontlade versehenes AT-Bus-Laufwerk, das entweder über die im Lieferumfang enthaltene Interface-Karte oder über eine Soundkarte mit Mitsumi-Interface betrieben werden kann. Zur Zeit sind dies Soundkarten von Spea, ATI, Aztech sowie die SoundBlaster 16 MultiCD von Creative Labs.
Die zur Montage der Interface-Karte sowie des Laufwerkes nötigen Handgriffe werden in einem deutschsprachigen Handbuch ausreichend erläutert. Für die Software-Installation hingegen sollte man des Englischen mächtig sein. An der Rückseite der Interface-Karte sind übrigens wieder zwei Cinch-Buchsen vorhanden, mit denen die Audio-Daten direkt an eine Stereo-Anlage ausgegeben werden können.
Wer sich einmal den Prospekt zum FX001-D näher angesehen hat, wird sicher schon über die hohe Übertragungsrate von 350 KByte/sec gestaunt haben. Im Prinzip ist dieser Wert auch korrekt, um ihn jedoch zu erzielen, sind CDs nötig, die im Mode-2-Format mit größeren Sektoren aufgezeichnet wurden und damit einen höheren Datendurchsatz erzielen. Trotz intensivster Suche sind uns allerdings keine Mode-2-CDs untergekommen und Messungen mit normalen CDs ergaben dann auch die eigentlich zu erwartenden 300 KByte/sec. Schnell ist das Laufwerk trotzdem und die unter DOS gemessenen Leistungsdaten lassen sich mit denen eines schnellen SCSI-CD-ROM-Laufwerkes vergleichen. Zum Schluß noch eine besonders angenehme Überraschung: Das Mitsumi FX001-D kostet nur rund 500 DM.

Orchid CDS 3110

Brandneu ist das zur Orchid SoundWave 32 passende CD-ROM-Laufwerk CDS 3110, das durch eine erhöhte Umdrehungsgeschwindigkeit eine Übertragungsrate von 300 KByte/sec ermöglicht. Möchte man das Laufwerk nicht über die SoundWave betreiben, ist im Lieferumfang auch eine passende Controller-Karte für einen AT-Bus-Slot vorhanden. Der Controller läßt sich mit Hilfe des deutschsprachigen Handbuches recht einfach installieren und das Laufwerk paßt ohnehin in jeden 5.25"-Einschub. Die nötigen Treiber werden mit Hilfe eines Utilities von DOS aus installiert.
Neben dem Kopfhöreranschluß und dem Lautstärkeregler sind weitere Kontrollen zum Abspielen von Audio-CDs an der Frontseite angebracht. Praktisch, denn auch ohne ein Programm auf dem PC zu starten, können so Audio-CDs abgespielt werden. Von dieser netten Kleinigkeit abgesehen, bietet das Laufwerk kaum technische Neuerungen und auch die mittlere Zugriffszeit von 350 ms ist nur Mittelmaß. Dem Stand der Dinge entspricht die sonstige Mechanik. Auf Knopfdruck fährt die Frontlade heraus, in die sich bequem eine CD einlegen läßt - auch hier ist kein Caddy notwendig. Ob sich das Laufwerk allerdings in Anbetracht des um rund 100 Mark höheren Preises gegen den schnelleren Konkurrenten von Mitsumi durchsetzen kann, bleibt abzuwarten.





Toshiba XM4101B

Mit dem besonders flachen und stromsparenden CD-ROM-Laufwerk XM 4101 stellt Toshiba ein neues SCSI-Laufwerk vor, das speziell für Notebooks und Anwender mit überfüllten PC-Gehäusen interessant ist. Um eine knapp um die Hälfte geschrumpfte Bauhöhe zu erreichen, mußte die Laufwerksmechanik den Platzverhältnissen angepaßt werden, so daß die Performance des ultraschnellen XM3401 hier nicht erreicht wurde.
Der Anschluß des Laufwerkes geschieht über die SCSI-Schnittstelle, es sollte also entweder schon ein geeigneter SCSI-Controller oder eine Soundkarte mit SCSI-Interface im Rechner vorhanden sein.
Auf Knopfdruck wird die Schublade zur Aufnahme der CD entriegelt und muß anschließend manuell herausgezogen werden. Die CD läßt sich jetzt auf einen Dorn aufsetzen und ist damit ausreichend fixiert, so daß auf einen Caddy verzichtet werden konnte und sogar ein vertikaler Einbau möglich ist.
An der Frontseite befindet sich neben einem Lautstärkeregler ein Kopfhörerausgang und an der Rückseite eine Jumper-Leiste zur Konfiguration des Laufwerkes. Damit der Einbau in einen üblichen 5.25"-Einschubschacht keine häßliche Lücke hinterläßt, wird ein passender Rahmen mitgeliefert. Für den normalen PC-Anwender bietet das XM4101 keine erkennbaren Vorteile, schließlich liegen seine Stärken in der sparsamen Stromaufnahme sowie der geringen Bauhöhe - Faktoren, die jedoch beim Einsatz in Laptops essentiell sind.

Christian Späthe ■

Mitsumi Europe GmbH,
Hammer Landstraße 89,
41460 Neuss,
Tel. (02131) 92550

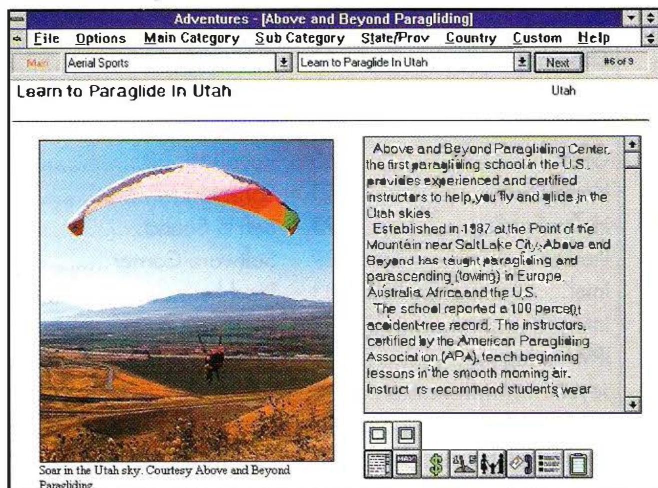
Orchid Technology GmbH,
Niederlöricker Straße 36,
40667 Meerbusch, Tel. (02132) 80071

Toshiba Europe GmbH,
Hammfelddamm 8, 41460 Neuss, Tel. (02131) 15801

Inserentenverzeichnis 2/94

Adventures

Urlaubsstimmung im Winter



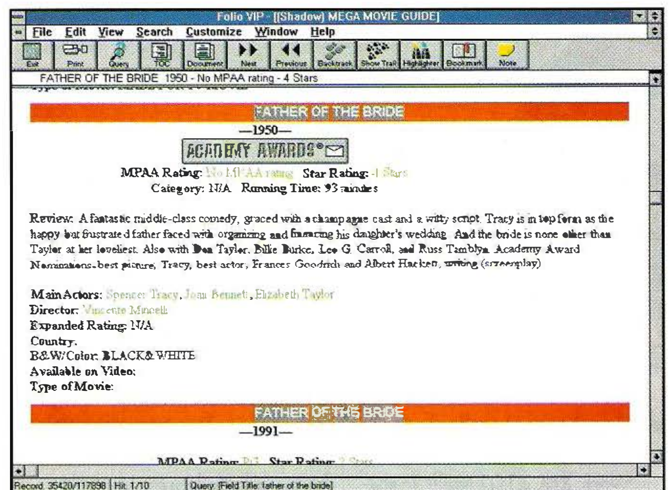
Soar in the Utah sky. Courtesy Above and Beyond Paragliding.

Keine Ahnung, wo es im nächsten Urlaub hingehen soll? Mit Adventures finden Sie sicher Ihr Traumziel - sofern Sie nicht faul am Strand liegen, sondern was erleben wollen. Über 1000 Urlaubsangebote aus aller Welt haben die Entwickler bei Deep River Publishing zusammengetragen und in einer liebevoll gestalteten Windows-Oberfläche verpackt.
Wählen Sie am besten zunächst aus, wo Sie hinfahren möchten oder welche Art von Freizeitbeschäftigung Sie bevorzugen: Von Florida über Frankreich bis hin zu Zimbabwe stehen auch die ausgefallensten Orte zur Verfügung. Nicht weniger vielfältig sind die gebotenen Aktivitäten: Egal ob Kulturtrip, Segeln oder Gleitschirmfliegen - Adventures hat für jeden Geschmack etwas zu bieten. Zu jedem Trip gibt's eine kurze Beschreibung, mehrere Fotos, eine Empfehlung für die beste Reisezeit sowie kurze Infos zu den Kosten und zum Schwierigkeitsgrad, häufig finden sich sogar kurze Filmsequenzen oder Tonaufnahmen. Leider sind - naturgemäß - nur amerikanische Kontaktadressen angegeben, aber Abenteuerlustige werden sich davon kaum abschrecken lassen.
Die Installation und Bedienung könnte einfacher kaum sein, und so reicht das Mini-Handbuch mehr als aus. Einziger Kritikpunkt: Wenn man seine Zeit nicht mit Warten verbringen will, sollte man die Vollinstallation wählen, die allerdings satte 11 MByte Festplattenplatz konsumiert.
Kurz: Für jeden, der im Sommer nicht länger faul am Strand liegen, sondern neue Länder und vielleicht auch ein neues Hobby entdecken möchte, bietet Adventures eine schier unendliche Liste von Anregungen. Da die meisten Angebote übrigens innerhalb der USA liegen, empfiehlt sich CD besonders als Reisevorbereitung für einen Trip durch die Staaten. Wer eine Tour durch Europa ins Auge gefaßt hat, sollte sich den Kauf lieber noch einmal überlegen, um größeren Entäuschungen vorzubeugen. Auch CD-ROM-Besitzern, die einfach „nur" an Amerika interessiert sind, ist diese CD ans Herz zu legen.

Titel: Adventures
Hersteller: Deep River Publishing, Telefon 001-207-871-1684, Telefax 001-207-871-1683
Preis: 80 US-Dollar

MegaMovie Guide

Die Suche nach dem guten Film

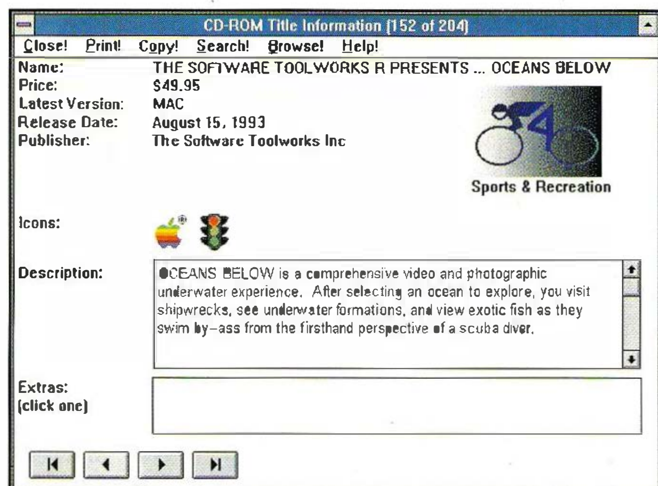


Optisch weniger ansprechend als Microsoft Cinemania, dafür aber inhaltlich umfassender ist der MegaMovie Guide, ein Filmlexikon des amerikanischen CD-ROM-Publishers InfoBusiness: Während Cinemania immerhin schon 19.000 Filme kennt, sind im MegaMovie Guide sage und schreibe 60.000 Einträge mit einer Kurzkritik gespeichert. Zu immerhin 5.000 Werken gibt es zusätzlich eine ausführlichere Besprechung.
Die gebotenen Suchfunktionen sind erstklassig und erlauben auch eine Volltextsuche mit entsprechenden Verknüpfungen: Sie geben einfach eine Reihe von Stichworten ein, und die Software zeigt jeweils an, auf wieviele Einträge Ihre Angaben zutreffen. Leider ist die Anzeige der Suchergebnisse wie überhaupt die Darstellung der gesamten Informationen nicht gerade übersichtlich gelöst. Hyperlinks wie bei Cinemania gibt es zwar auch hier, doch dauert das Verzweigen sehr lange. Ähnlich wie in Cinemania gibt es auch beim MegaMovie Guide zusätzlich Informationen zu den Gewinnern der Academy Awards. Wer möchte, kann zu jedem Eintrag schließlich auch eine eigene Notiz anlegen oder seine Lieblingsfilme einfach nur mit einem Lesezeichen markieren.
Bilder (fast 200) und kleine Filmsequenzen (knapp 120) bietet MegaMovie Guide zwar auch, doch geht das Anzeigen respektive Abspielen so langsam vonstatten, daß keine rechte Freude aufkommen will. Unerfreulich auch die Probleme bei der Installation: Das Setup-Programm erkennt das eingegebene CD-ROM-Laufwerk nicht richtig und eine unbedingt erforderliche DLL wird nicht gefunden.
In puncto Aktualität steht MegaMovie Guide der Konkurrenz von Microsoft hingegen in nichts nach: Selbst aktuelle Filme wie "Jurassic Park" oder "Die Firma" sind schon enthalten. Für den Gelegenheitsanwender mag Cinemania allein schon wegen der ansprechenden Benutzeroberfläche das bessere Produkt sein, doch für echte Filmfreaks gibt's nur eins: Beide CDs kaufen!

Titel: MegaMovie Guide
Hersteller: Info Business, Telefon 001-801-221-1100, Telefax 001-801-225-0817
Preis: 60 US-Dollar

CD-ROM of CD-ROMs

Aktueller CD-ROM-Katalog



Wer eine CD-ROM zu einem bestimmten Thema sucht oder sich einfach nur mal umsehen möchte, welche CD-ROMs im Moment auf dem Markt sind, kann entweder zu einem der angebotenen CD-ROM-Führer greifen - oder eben zu der "CD-ROM of CD-ROMs". Über eine Abfrage-Software, die unter Windows läuft, haben Sie Zugriff auf Informationen über exakt 4068 CD-ROM-Titel für PC, Macintosh und weitere Plattformen. Neben Titel, Hersteller, Veröffentlichungsdatum und dem US-Preis finden Sie aller Regel auch eine kurze Beschreibung und bei knapp 300 Titeln sogar einen echten Produkttest, einen Snapshot oder ein Foto der Verpackung. Auf welcher Plattform die CD läuft, erfahren Sie über leicht verständliche Icons.
Die Suchfunktionen sind umfassend: Sie können mit Wildcards in beliebigen Feldern suchen, und selbst eine verknüpfte Suche ist auf leicht verständliche Art und Weise realisiert. Selbst bei komplexen Anfragen findet die Software die gewünschten Titel in wenigen Sekunden.
Wenn Sie Schwierigkeiten haben sollten, die eine oder andere CD in Deutschland aufzutreiben, hilft Ihnen vielleicht die ebenfalls auf der CD-ROM of CD-ROMs enthaltene Adreßdatenbank weiter: Hier finden sich Adressen und Telefonnummern von über 4600 Firmen, die im Bereich CD-ROM aktiv sind. Englischkenntnisse und Kreditkarte vorausgesetzt, können Sie dann mühelos auch direkt in den USA bestellen. Insgesamt sind die Adreßinformationen, ebenso wie die auf der CD genannten Ansprechpartner und die CD-ROM-Titel selbst, jedoch bunt zusammengewürfelt und etwas nachlässig aufbereitet.
Dennoch: Für 59 Mark ist die CD-ROM of CD-ROMs ein gutes Angebot. Des Englischen sollte man zwar mächtig sein, aber das gilt schließlich nicht nur für diese CD. Eine gedruckte Anleitung gibt es nicht, dafür aber eine Online-Hilfe, die alles Wissenswerte enthält. Wer möchte, kann die CD auch direkt beim Hersteller abonnieren und erhält so viermal im Jahr die aktuelle Version zum günstigeren Preis.

Titel: CD-ROM of CD-ROMs
Hersteller: Resource International Publishing
Anbieter: Totronik, Rotebühlstraße 85, 70178 Stuttgart, Telefon (07 11) 6 27 19 80
Preis: 60 US-Dollar

Inca 2 - Wiracocha

Goldrausch

Die tollkühnen Inkas in ihren fliegenden Kisten sind wieder da! Für alle, die stimmungsvolle Adventures und rasante Weltraumgefechte gleichermaßen schätzen, läßt Coktel Vision mit Inca 2 erneut goldene Zeiten anbrechen.



Wenn Sie sich vor Jahresfrist für den Vorgänger begeistern konnten, werden Sie viele Akteure des zweiten Teils schon kennen. Unter anderem gibt es ein Wiedersehen mit dem Bösewicht Aguirre, der Ihnen auch diesmal wieder viel Verdruß bereiten wird. Wie erfahrene Veteranen wissen, hat es der gute Eldorado aus Inca 1 doch noch geschafft, die drei Urgewalten zu vereinen. Ehrensache, daß er als Belohnung für seine Taten zum "Großen Inka" ernannt wurde. Als Oberhaupt der vier Himmelsviertel könnte er glücklich und zufrieden sein, wenn nicht sein Erzfeind als Herrscher über die "Erde der Vorfahren" sich standhaft gegen den Anschluß an das demokratische Imperium wehren würde. Als ein mysteriöser Asteroid zur ernsthaften Gefahr zu werden droht, läßt Eldorado den Rat der Weisen einberufen. An dieser Stelle greifen Sie ins Spiel ein, schlüpfen in die Rolle von Athahualpa, dem Sohn von Eldorado, und dürfen zunächst entscheiden, ob Sie das "Tor zur Weisheit" oder das "Tor zur Gewalt" durchschreiten. Die Geschichte bleibt zwar weitgehend identisch, jedoch bekommen Sie im ersten Fall einige Puzzles mehr zu knacken. Die zweite Alternative ist etwas für flinke Finger, die sich vorzugsweise an den Action-Sequenzen laben möchten. Beide Wege bieten aber in jedem Fall einen motivierenden Mix beider Genres - deshalb bleibt auch dem friedlichsten Adventure-Spieler nichts weiter übrig, als ab und zu auch einige Degen-Kreuzer vom Himmel zu holen.

Das Multi-Kulti-Epos

Die Steuerung des Spiels erfolgt komplett über die Maus.



Als die Europäer noch vom Fliegen träumten, düsten die Inkas schon durch die Wüste.



Zugkräftig







In voller Fahrt müssen Sie sich gegen die Angriffe der Feinde zur Wehr setzen. Dabei werden Sie von allen vier Seiten attackiert. Als einzige Verteidigung steht Ihnen ein Maschinengewehr zur Verfügung.



Wilde Verfolgungsjagden im Rebel Assault-Stil zählen ebenfalls zu Ihren Aufgaben.

Möchte man einen Gegenstand aufnehmen, wird er angeklickt. Soll er an einem bestimmten Ort verwendet werden, wird das Objekt ausgewählt und an der gewünschten Stelle einfach abgesetzt - simpler geht´s nicht mehr. Das Inventory bleibt dabei immer übersichtlich und die Anzahl der möglichen Einsatzgebiete des jeweiligen Utensils sind derart begrenzt, daß dabei garantiert kein Frust aufkommt. Kommt es zu den unvermeidlichen Weltraumgefechten, wählen Sie per Mausklick einen Raketentyp und versuchen, das gegnerische Raumschiff in die Mitte des Fadenkreuzes zu bugsieren. Mit einem halben Dutzend neuer Feinde, vier Raumschiffklassen und ebensovielen Waffen erinnert Inca 2 noch stärker als zuvor an Wing Commander und X-Wing. Beide Spielelemente sind geschickt durch zahlreiche kurze Filmeinlagen verbunden, die die spannende Story erzählen. Im weiteren Verlauf der Handlung werden alle gängigen Klischees bemüht, die der Stoff hergibt: Neben Intrigen, Bündnissen und Entführungen müssen Sie mit den ungebändigten Rachegelüsten Aguirres und wilden Verfolgungsjagden seiner Schergen rechnen.

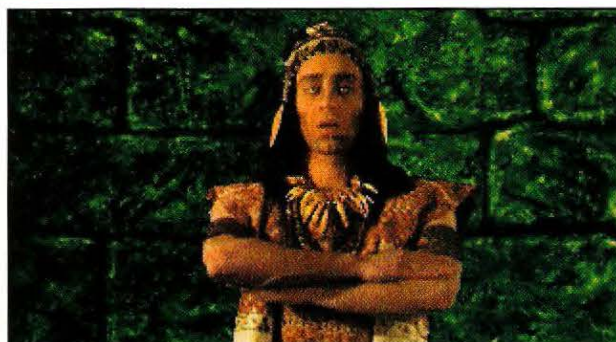
All you need is Double-Speed

Wie erwartet nutzten die Programmierer das Medium CD-ROM nach Kräften aus. Besonders bei den Zwischensequenzen kommen die fantastischen Zooms und Kameraschwenks hervorragend zur Geltung. Angefangen von prächtigen Bitmap-Feuerwerken bis hin zu grandiosen Raytracing-Schattenspielen wird so ziemlich alles an technischen Schmankerln aufgefahren, was eine VGA-Karte heutzutage zu leisten vermag.
Besitzern von 386ern packt bereits das kalte Grauen, aber was für Strike Commander, 7th Guest und ähnliche Mega-Acts gilt, behält auch für Inca 2 Gültigkeit: Ohne eine 486er-CPU unter der Haube geht nichts. Zwar nennt Coktel Vision einen 386/25-PC als Mindestanforderung, aber auf diesen Rechnern bleiben von den opulenten Animationen allenfalls ruckelnde Filmfetzen

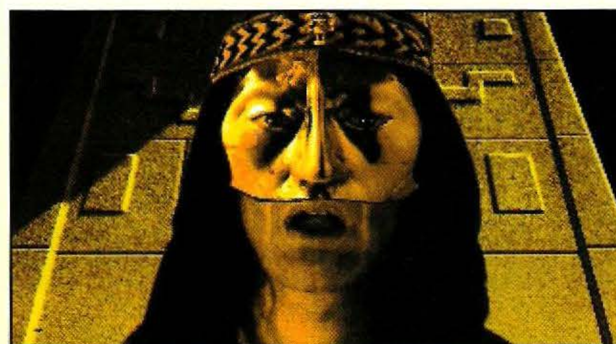


Einfach göttlich: Sowohl die digitalisierten Schauspieler als auch die Hintergründe können überzeugen.

Alte und neue Bekannte



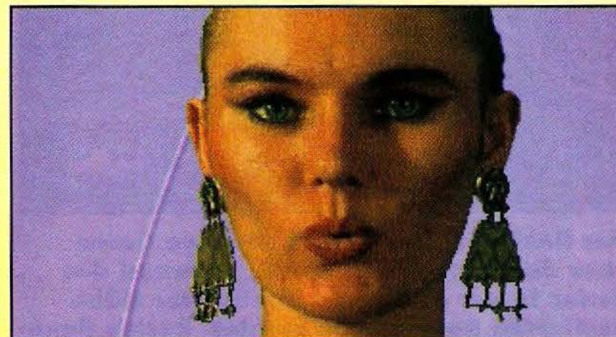
Der Stammhalter von Eldorado und Aclla muß für sein unüberlegtes Draufgängertum bald teuer bezahlen.



Nach dem Ausscheiden seines Sohnes kommt es zur Revanche zwischen dem "Großen Inka" und Aguirre.

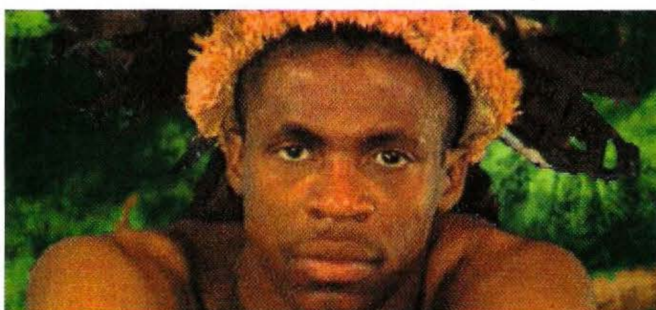


Bruce Willis im Snoopy-Outfit? Nein, eher ein gewiefter Taktiker, der an der Seite Eldorados kämpft.



Mitten in der Wüste lebt diese Wissenschaftlerln, die Kelt und Eldorado einen neuen fliegenden Untersatz besorgt.





Bei solch funkelnden Entdeckungen schlägt das Herz jedes Inca höher.

übrig. Eine üppige Ausstattung mit Erweiterungsspeicher ist ebenfalls nicht das verkehrteste und wenn Sie schon in Millionärslaune sind, sollten Sie sich bei einer Neuanschaffung unbedingt für ein Double-Speed-Laufwerk entscheiden. Nur dann paßt die Mimik der digitalisierten Schauspieler 100 %ig zu den zahlreichen Dialogen, die in exzellenter Qualität und vor allem komplett in Deutsch für das exotische Flair verantwortlich zeichnen.

Statement

Gerade rechtzeitig zum vielbeschworenen "Jahrhundertwinter" kommt dieses heiße Spiel in unsere Wohnzimmer gebraust. Da können sich stolze CD-ROM-Besitzer bei einem Täßchen Mate-Tee hinter ihren hochgetakteten PC zurückziehen und den gegnerischen Abfangjägern einige Torpedo-Grüße in die Triebwerke schicken. Ein Glück, daß sich neben der alltäglichen Dutzendware immer wieder solche Glanzstücke wie Inca 2 finden, mit denen man nicht nur staunenden Freunden und Bekannten den Mund nach CD-ROM-Laufwerken wäßrig machen kann, sondern außerdem auch noch jede Menge Spaß hat. Insbesondere ungeübte Spieler werden an den Puzzles und den großteils fairen Scharmützeln Gefallen finden. Lediglich beim Sound hätte ich mir doch mehr erwartet als die üblichen Effekte und die von X-Wing inspirierte Titelmusik.

Petra Maueröder ■

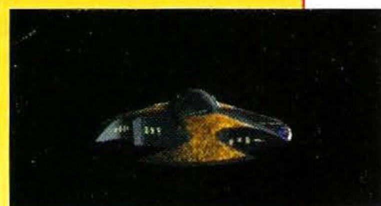
Die Innenansicht eines Tumis



Der linke Monitor liefert wichtige Daten über den anvisierten Feind, während das Radar in der Mitte alle in nächster Nähe postierten Raumschiffe meldet. Rechts daneben befindet sich ein Fenster, das wahlweise zur Anzeige von Schäden am Tumi dient oder die jeweils aktive Waffe darstellt.

Angriff!











Da fliegen die Fetzen: In den Zwischensequenzen werden Angriffe filmreif in Szene gesetzt.

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 18 MB	Roland
CD 280 MB	General Midi
MEM 640 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN

- 2 MB RAM (XMS) erforderlich

CD-ADVANTAGE

sehr gut

RANKING

Simulation



PREIS lt. Hersteller

ca. DM 120,-

HERSTELLER

Coktel Vision

Nutz' den coolen Abo-Service!



12 x PC GAMES oder **12 x das PC Action/ PC Games-Kombi** und eine **KOSTENLOSE Superprämie Ihrer Wahl!**

Sie müssen nichts weiter tun, als den Abo-Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an untenstehende Adresse!

Datenbank
mit gummierter Tastatur, Uhr- und Datumsanzeige, Telefonnummernspeicher, 10-stelliger Rechner mit 4 Grundrechnungsarten und Speicherfunktion. Inklusive Batterien und Kunststoffhülle. Maße: ca. 6 x 10 x 1 cm.



Prämie 5

Sport-Stoppuhr
mit 7 Funktionen: Stunde, Minute, Monat, laufende Sekunde, Alarm, Zwischenzeitnehmer und 1/100 Sekundenanzeige.Kunststoffgehäuse, batteriebetrieben.



Prämien 3a + 3b

LCD - Armbanduhr
Stunden- und Minutenanzeige, auf Knopfdruck auch Sekundenanzeige und Datum, wassergeschützt, Kunststoffgehäuse und -armband, Quartzwerk.

Design-Taschenrechner
mit 8-stelliger LCD-Anzeige, 4 Grundrechnungsarten, Vollspeicher, Prozent- und Wurzelautomatik. Formschönes, extravagantes Design mit verchromten Kugeltasten, schwanenhalsförmigem LCD-Anzeigen-Teil und Basisgehäuse in 4 versetzten Schichten. Batteriebetrieben. Maße: ca. 19 x 8,5 x 7,5 cm.



Prämie 6



Prämie 1

Sharp-Cassetten-Abspieler
mit automatischer Bandendabschaltung, BassBooster, LED-Batterie-Betriebsanzeige, externem Gleichspannungsanschluß, abnehmbarer Gürtelklammer, leichtem, extrem leistungsfähigem Stereo-Kopfhörer.



Baseball-Set, 3-tlg.
mit Holzschläger, Länge ca. 66 cm, Handschuh aus Kunststoff. Länge ca. 26 cm und Ball ca. 7 cm Durchmesser.

Prämie 4



Prämie 2

Street-Basketball
Wer wirft die meisten Körbe? Der Ball für Spiel und Sport. Official Size Gr. 7.

ABO-BESTELLUNG

❒ **Ja**, ich will das PC GAMES Abo
(DM 79,-/ Jahr; Ausland 103,-/ Jahr) für min. 1 Jahr
PG 4000

❒ **Ja**, ich will das PC Action/PC Games-Kombi-Abo
(DM 17,-/ Monat; halbjährliche o. jährliche Berechnung; beinhaltet nicht PC Games Diskette) **PA 4000**

dazu erhalte ich folgende Prämie KOSTENLOS (nur eine möglich!):

❒ Streetbasketball	248 483
❒ Baseball-Set	014 634
❒ Design-Taschenrechner	218 618
❒ Datenbank	234 217
❒ Armbanduhr+Stoppuhr	015 877/005 430
❒ Walkman	222 655

Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ Wohnort

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: ***COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.*** *Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen):
❒ Bequem durch Bankeinzug
Konto.-Nr.:

BLZ:

❒ gegen Rechnung

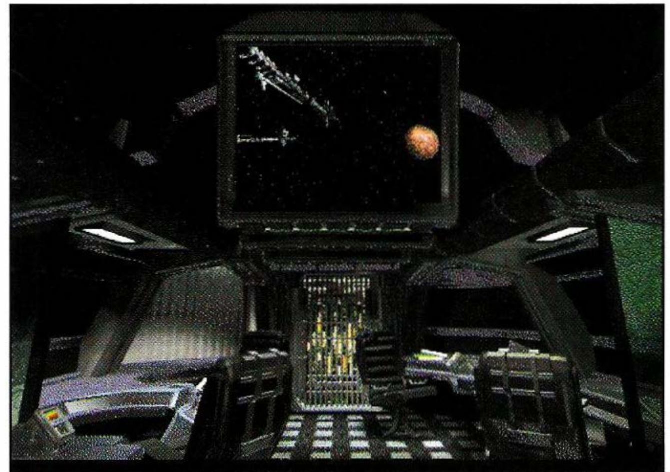
noch schneller:
ABOFAX:
0911 - 28 68 32
ABO-TELEFON:
09122 - 60 61

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: ***COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.***

Iron Helix

Weltuntergang

Bildschirmfüllende Filme bester Qualität, Sound wie im Kino, Unmengen Speicherplatz - die Möglichkeiten der CD sind unglaublich und noch längst nicht voll erkannt. Doch oft genug wird ob dieser Perspektiven der spielerische Inhalt sträflich vernachlässigt.



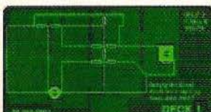
Iron Helix spielt in einer fernen Zukunft, in der die Menschheit Frieden mit sich geschlossen hat und eigentlich himmlische Zeiten beginnen könnten. Doch glücklicherweise finden sich auf dem Planeten Caliope neue Feinde - eine außerirdische Rasse, die den Waffenherstellern wieder volle Auftragsbücher verspricht. Vorsichtshalber soll eine neue Superwaffe in den Orbit von Caliope gebracht werden, um auf etwaige Aggressionen schnell reagieren zu können. Die Fregatte Jeremiah Obrian wird mit ihrer heiklen Fracht auf den Weg geschickt - da geschieht das Unfaßbare: eine Seuche befällt die Besatzung und verändert deren DNA - womit kein Zugang zu den Computern mehr möglich ist. Die Obrian steuert nun führerlos auf Caliope zu und wird dort eine Katastrophe verursachen, die bis zum Weltuntergang führen kann.

Suchspiel

Der Spieler hat nun die Aufgabe, als Kapitän eines Forschungsschiffes mittels eines Roboters die Welt zu retten. Von seinem Schiff heraus steuert er den Roboter durch die Obrian, um dort unveränderte DNA der Besatzung zu finden,

Die Jeremiah Obrian





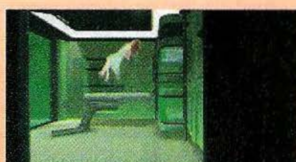




Das Raumschiff wurde in allen Details perfektionistisch gestaltet. Ob Müllkippe oder Dininglounge, mit Raytracern und anderen Werkzeugen wurde eine realistische Atmosphäre geschaffen.

Jeder Winkel der sechs Stockwerke des Schiffs kann begutachtet werden. Der nahtlose Flug durch all die Räume kann den Spieler wirklich beeindrucken. Nur fliegen ist schöner.

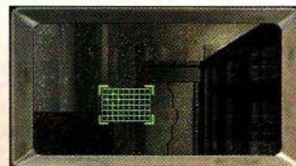


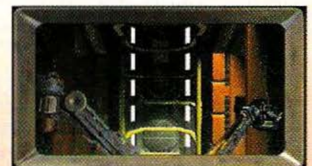


Um die Monotonie des Spieles zu unterbrechen, haben die Gamedesigner viele dekorative Räumlichkeiten im Raumschiff versteckt. Weshalb die Frau im Labor schwebt, wird im Spiel aber leider nicht erklärt.

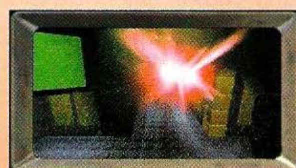
DNA gesucht!

Hauptsächlich muß der Spieler verschiedene DNAs suchen und Computerterminals durchstöbern, doch allzu oft wird dies durch den schwerbewaffneten Defender unterbrochen.





Das Scannen der DNA und das Anzapfen der Rechner stellt leider keine hohen Anforderungen an den Spieler.





Der Defender ist das einzige Hindernis im Spiel, das allerdings durch seine Intelligenz glänzt. Immerhin entschädigen eindrucksvolle Bilder für den Verlust des Roboters.





Wie bei Media Visions Critical Path laufen die bewegten Bilder nur in einem kleinen Fenster ab.

die den Zugang zum Computer ermöglichen würde. Dazu fliegt der eigene Roboter durch das Schiff, spürt ausgefallene Haare, Hautfetzen, Käfer und ähnliches auf, bis endlich die DNA der wichtigsten Besatzungsmitglieder zur Verfügung steht, um Zugang zum gesamten Schiff zu haben. Doch man ist nicht alleine an Bord: der Defender, ein autarker Kampfroboter, versucht, Ihren harmlosen Roboter in den Hardwarehimmel zu befördern. Um ihn loszuwerden und um die Obrian vom Kurs abzubringen, benötigt man Videobotschaften, die von der sterbenden Besatzung in einigen der vielen hundert Rechnerterminals versteckt wurden. Ist auch dies geschafft, wird der Roboter stillgelegt und unter Zeitdruck die Steuerung des Schiffes in die Hand genommen.

Alles auf Knopfdruck

Die Steuerung des Forschungsroboters ist beeindruckend einfach. Mittels der Pfeiltasten auf der Steuerkonsole kann man sich frei im Raumschiff bewegen, die Scanneranzeige gibt dabei stets an, in welcher Richtung sich möglicherweise verwertbare DNA befindet. Auf Knopfdruck wird diese analysiert und in die interne Datenbank übertragen, ein weiterer Knopfdruck dient der Ausstrah-

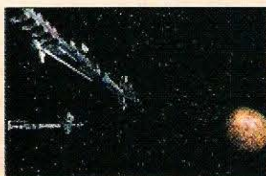
Storyline



Nachdem der feindliche Planet geortet wurde, ...



... nimmt ihn die Obrian sofort ins Ziel.



Kann sie der Spieler nicht aufhalten, ...



... wird aus dem einst so schönen Planeten ...



... ein nicht weniger schöner Feuerball, ...



... der allerdings einen unvorstellbaren Krieg auslösen wird.

lung elektrischer Störimpulse, die den Defender kurzzeitig stillegen. Um den Defender stets im Blick zu haben, kann man auf dem Kartenmonitor das eigene Stockwerk, das des Defenders oder das gesamte Raumschiff darstellen. Um Zugang zu den zahlreichen Computerterminals zu haben, läßt sich der Arm des eigenen Roboters an die Terminals andocken und schon hat man die Befehlsgewalt über das gesamte Schiff - sofern die Zugriffsrechte dies zulassen.

Details

Was die Programmierer da auf die Beine gestellt haben, ist durchaus beeindruckend. Jedes Detail des Raumschiffs, vom Bodenbelag bis hin zu den ausgerissenen Haaren wurde von Grafikcomputern detailgenau berechnet und unterscheidet sich nicht von Videoaufnahmen. Die SVGA-Grafiken laufen auch mit Single-Speed-Laufwerken flüssig über den Schirm, was bei einer Windowsanwendung nicht unbedingt zu erwarten war. Auch die Soundkarte zeigt sich von ihrer besten Seite: stimmungsvolle Musikstücke, klare Sprachausgabe und realistische Klangeffekte zeigen, was aus einer CD herauszuholen ist. Im technischen Vergleich zu Critical Path, das sich auffallend ähnlich präsentiert, liegt Iron Helix allerdings in beiden Punkten hinten, das Spiel selber läßt dem Spieler aber wesentlich mehr Freiheiten und wirkt längst nicht so träge, es hat im Handling die Nase weit vorne.

Harald Wagner



Statement



Das also sind sie, die langersehnten Windows-Spiele. Durch die Hardwareunabhängigkeit müssen sich die Gamedesigner nicht mehr mit der Programmierung von Sound- und Super-VGA-Karten herumschlagen und können ihr volles Augenmerk auf das Spiel selbst richten. In der Tat sind die flüssigen Filmgrafiken ebenso beeindruckend wie der stimmungsvolle Sound - aber warum muß die aufwendige Grafik in einem kleinen Fenster ablaufen, das nicht einmal ein Viertel des Bildschirms beansprucht? Bei einer Auflösung von 320*200 Pixeln wären die Filme fast bildschirmfüllend und Standard-VGA hätte ausgereicht, um den Spieler in den Bann von Iron Helix zu ziehen. Auch die Tatsache, daß anfangs nur DNAs, später nur Videoclips gesucht werden, macht das Spiel auf Dauer monoton - bereits eine abwechslungsreiche Namensgebung der zu suchenden Gegenstände hätte dies vermeiden können. So aber kann Iron Helix keine neuen Standards setzen, weder in puncto Grafik noch im Spielspaß und es drängt sich der Eindruck auf, daß der Hersteller das Spiel unter Zeitdruck fertiggestellt hat, um noch rechtzeitig seinen Fuß in die CD-ROM-Tür zu bekommen.

Harald Wagner



Vorwärts, rückwärts, oben, unten: Iron Helix bleibt leider äußerst interaktiv.

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 16 MB	Roland
CD150 MB	General Midi
MEM 512 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- benötigt Windows

CD-ADVANTAGE
sehr gut

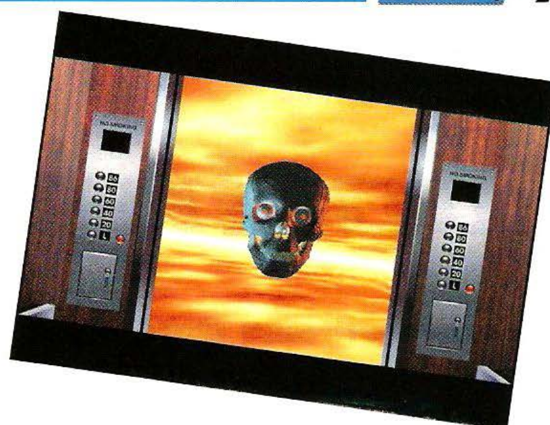
RANKING

Arcade Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	90%	80%	76%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
MicroProse



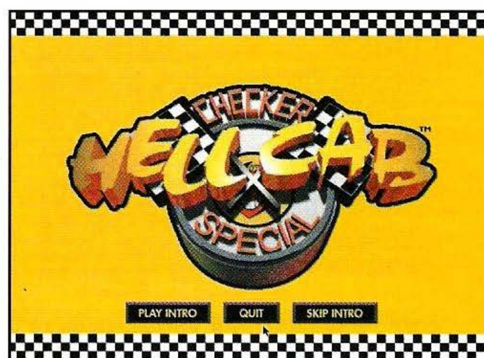
"New York, New York, so nice they named it twice", sang schon Frank Sinatra über die Stadt, in der dieses CD-ROM-Spiel des amerikanischen Künstlers Pepe Moreno beginnt.

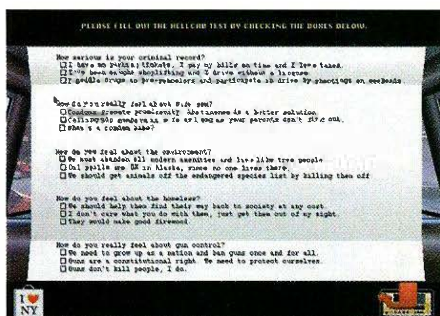
Hell Cab

Fahren Sie zur Hölle!

Die Story des Spiels ist schnell erzählt: In New York zwischengelandet, mit etwas zuviel Zeit, besteigt der Spieler ein Taxi zu einer kleinen Stadtrundfahrt. Leider hat er die teuflische Zahl 666 auf dem Nummernschild übersehen und befindet sich prompt auf dem Weg in Richtung Hölle. Ziel seiner Bemühungen ist es, seine Seele und seinen Körper halbwegs heil über die angesteuerten Sehenswürdigkeiten hinwegzuretten. Beim ersten Halt am Empire State Building kann man nichts falsch machen und bewundert zunächst die Kunstausstellung im Erdgeschoß sowie die Aussicht auf dem Dach. Doch Vorsicht, einige Aufzüge fahren nicht nur in die Höhe, sondern auch in die Tiefe - viel zu tief, wie sich später herausstellen soll.
Mit dem Teufel am Steuer kann man schon etwas erleben und so findet statt der Rundfahrt durch New York ein Trip durch die Zeit statt. Schon beim zweiten Halt im alten Rom stellt ein Gladiator den Spieler vor ernste Probleme und prompt landet man in einem Kellerverlies. Weitere Stops sind in einem Schützengraben des ersten Weltkriegs und - mittlerweile nur noch wenig originell - bei den Dinos.
Leider ist der Spielfluß nicht von der gleichen Qualität wie die grafische Umsetzung: Sobald für eine Animation viele präzise gearbeitete Einzelbilder nötig wären, fängt sie an zu ruckeln - und das selbst auf einem gut ausgestatteten 486er. Auch lippensynchrone Sprache ist heute schon ein Standard, den der Spieler bei Hell Cab vergeblich sucht. Am schwerwiegendsten ist aber, daß die eigentliche Handlung und die Einflußmöglichkeiten des Spielers so minimal sind, daß beim Spielen häufig der Eindruck entsteht, lediglich einen versteckten Animations-Player zu bedienen.
Dazu krankt Hell Cab noch an zwei typischen Symptomen aktueller Multimedia-Produkte: Zum ersten ist die Bedienung alles andere als intuitiv und nicht jede Schaltfläche fällt sofort ins Auge. In Verbindung mit fehlendem Feedback und dem chronisch trägen CD-ROM kam nicht der Eindruck einer sonderlich guten Interaktion mit dem Programm zustande. Schlimmer ist das zweite Symptom: Das Gefühl einer gewissen Planlosigkeit machte sich breit, erinnert doch die Film-Galerie im Empire State Building ein wenig an die vielen Demo-CDs mit ihren zahlreichen Filmsequenzen.
Insgesamt ist Hell Cab also weniger ein Produkt für den fanatischen Adventure- oder Rollenspieler, bei dem jedes Detail einer komplexen Handlung stimmig sein muß, sondern mehr für den Multimedia-Freund, der einfach gerne zuschaut. Will er auch zuhören, sollte er übrigens des Englischen einigermaßen mächtig sein, denn die Sprache der Darsteller ist nicht untertitelt. Auf technischer Seite bilden ein schnelles CD-ROM-Laufwerk und ein flotter Rechner mit vier oder besser 8 MByte Hauptspeicher die Voraussetzungen für die Fahrt im Höllentaxi.

Ralf Barkhorn







Mit dem Taxi in die Hölle. Hell Cab macht`s möglich (rechts).

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 3 MB	Roland
CD100 MB	General Midi
MEM 550 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
3 MB RAM werden unter Windows 3.1 benötigt

CD-ADVANTAGE
befriedigend

RANKING



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 150,-

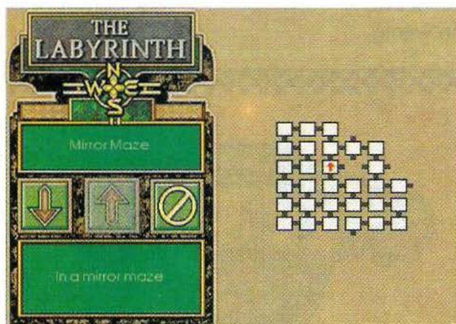
HERSTELLER
Time Warner

The Labyrinth of Time

Epochenstreifzug

Die Softwarefirmen starten durch. Während man bisher als CD-ROM-Spieler meist mit konvertierten Disketten-Versionen vorliebnehmen mußte, versuchen jetzt immer mehr Spieledesigner, die Vorteile des neuen Mediums vollständig auszunutzen.

Das Abenteuer des Labyrinth of Time beginnt am Ende eines tristen Arbeitstages. Auf dem Heimweg warten Sie gelangweilt am Bahnsteig auf das Eintreffen der nächsten U-Bohn. Ihr Leben hat Ihnen nicht mehr viel zu bieten. Alle Tage verlaufen nach dem gleichen, grauen Schema. Sie sehnen sich nach Abwechslung und spielen mit dem Gedanken, einfach auszusteigen, um dem Alltag zu entfliehen. Ihr Wunsch wird erhört. Denn als Sie die eben eingetroffene U-Bahn betreten, werden Sie abrupt aus Ihren trüben Tagträumen gerissen. Ihnen erscheint Daedalus, der Baumeister des Minotauren-Labyrinths. Er erklärt Ihnen, daß Sie auserwählt seien, die Welt zu retten. Als Sie die U-Bahn verlassen, befinden Sie sich in Daedalus´ ultimativem Raum-Zeit-Labyrinth. Um die Welt vor der grausamen Herrschaft des König Minos zu bewahren, müssen Sie dieses Labyrinth zerstören. Dazu erforschen Sie alle Bereiche, um zu erkennen, welche Kraft das phantastische Bauwerk zusammenhält.





Hut ab! Die Grafikleistung der Designer ist beeindruckend.

Travel through time

Durch die enorme Speicherkapazität der CD-ROM werden Sie einige Stunden mit dem Entdecken immer neuer Plätze beschäftigt sein. Über 275 verschiedene SVGA-Locations wurden in das Spiel eingebaut. Phantastisch ist dabei die Auswahl der einzelnen Schauplätze. Vom verlassenen Western-Town bis zur Weltraum-Bibliothek wurden sämtliche Zeitepochen grafisch aufwendig realisiert. Leider hat man den Spielinhalt nicht an die hohen Vorgaben von Grafik und Sound angepaßt. Einsam und verlassen stolpern Sie durch alle Räume, immer darauf gefaßt, der großen Herausforderung zu begegnen. Doch außer einigen verschlossenen Türen und

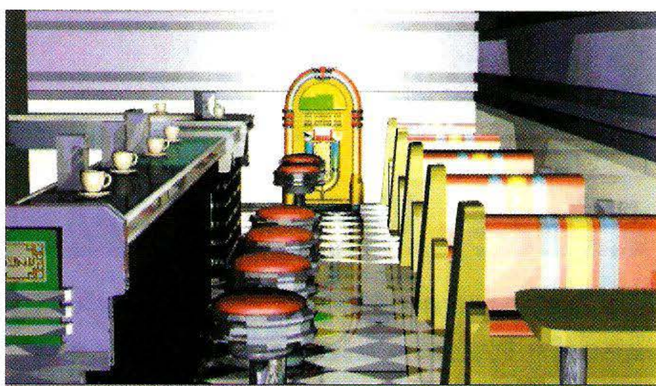
Das Zahlenrätsel



Wow! Welch überaus spannende Herausforderung. Ein Highlight während Ihrer Forschertour ist dieses Zahlen-Schiebe-Rätsel. Um hier weiterzukommen, müssen Sie die Anordnung der Zahlen umkehren, also die Ziffern nach absteigenden Werten sortieren. Eine Beschäftigung, der hauptsächlich Schüler der ersten und zweiten Klasse besonders gerne nachgehen.



Daedalus hat Sie auserwählt, die Welt vor einer grausamen Zukunft zu bewahren.



Wahrscheinlich schmecken die Burger hier nicht besonders. Auch im Diner treffen Sie niemand.

den dazu notwendigen Schlüsseln werden Sie nicht allzuviel vorfinden. Auch die tolle, immer wiederkehrende Musikbegleitung wird spätestens nach einer Stunde äußerst nervtötend, läßt sich aber trotzdem nicht abstellen.

No Risk, no Fun!

Der Höhepunkt der Spielspannung wird durch einige Aufgaben erreicht, die selbst 7th Guest geprüften Rätselknackern tonnenweise Sand in die Äuglein treibt.
Allem Anschein nach haben die Programmierer nichts aus den Fehlern von Virgins Giga-Rätsel-Kiste gelernt. Denn das Labyrinth of Time erweist sich wirklich noch langatmiger als The 7th Guest. Es gibt zu viele Schauplätze, an denen man wirklich nur schauen, aber nichts anstellen kann. Der Rundgang durch die Räume des Labyrinths erinnert somit mehr an einen Museumsbesuch als an ein nervenaufreibendes Adventure.
Schade, aber leider gibt es mit Labyrinth of Time wieder ein Spiel mehr, das lauen Spielspaß mit perfekter Verpackung kaschiert. So bleibt zu sagen, daß lediglich Kunstliebhaber und Grafikfreaks von diesem Spiel hellauf begeistert sein werden.

Thomas Brenner ■



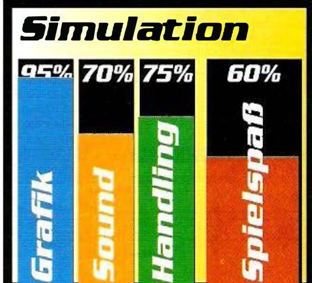
SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 0 MB	Roland
CD 680 MB	General Midi
MEM 550 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- 2 MB RAM benötigt

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Electronic Arts

RAP-10 von Roland

Da ist Musik drin!

Musik-Spezialist Roland konnte sich im Markt der PC-Soundkarten schon immer zur Oberklasse zählen: Sowohl die LAPC-1 als auch SCC-1 setzten Maßstäbe, an denen sich andere Soundkarten messen mußten.

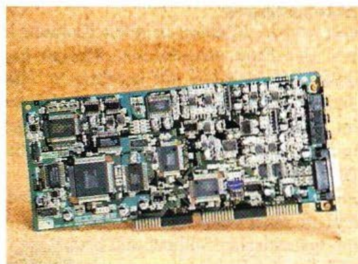
Einziger Haken dieser MIDI-Karten: Man kann keine Soundsamples mit ihnen aufnehmen. Mit der RAP-10 (Roland Audio Producer), die als Nachfolger der SCC-1 auf den Markt kommt, wurde auch dieser Schwachpunkt beseitigt. Mit der gewohnten CD-Qualität - 16 Bit und 44,1 KHz in Stereo - lassen sich nun auch Klänge über das Mikrofon oder von der Hifi-Anlage aufnehmen.

Nebenbei wurde die Klangqualität des Musiksynthesizers weiterentwickelt und die Karte um einen Digitalen Signalprozessor (DSP) erweitert, der für Chorus und Halleffekte eingesetzt werden kann. Dazu ist die RAP-10 kompatibel zu den Standards General MIDI und Roland GS, verfügt über eine 26-stimmige Polyphonie und ist mit einer Klangdatenbank von 128 Instrumenten mit 6 Drum Sets ausgestattet. Zum Anschluß von externen MIDI-Geräten verfügt die RAP-10 über den üblichen Joystick/MIDI-Port, die entsprechenden MIDI-Kabel befinden sich bereits im Lieferumfang. Weiterhin sind Anschlüsse für ein Mikrofon sowie Line in und out vorhanden.

Zur Installation unter Windows liegt kein spezielles Programm bei, der nötige Treiber wird einfach über die Systemsteuerung von Windows installiert. Hardware-seitig kann zwischen acht I/O-Adressen und vier IRQs gewählt werden, die auf der Karte mit DIP-Switches und Jumpern eingestellt werden müssen.

In der derzeitigen Version sind Light- und Junior-Versionen zahlreicher Programme enthalten: Mit Curtain Call jr., Ballade Light, Sound Impressions Light und Session Partner Lite sind alle Bereiche vom MIDI-Sequenzer, Wave-Editor bis hin zur Präsentationssoftware unter Windows abgedeckt. In naher Zukunft wird mit Audio Toolworks zusätzlich eine von Roland speziell für die RAP-10 entwickelte Software im Lieferumfang enthalten sein.

Geeignet ist die RAP-10 natürlich in erster Linie für Musiker, als Soundkarte für Spiele fällt sie wegen der naturgemäß fehlenden SoundBlaster-Kompatibilität aus. Die gebotene Klangqualität übertrifft erwartungsgemäß die Wavetable-Karten der unteren Preisklasse um Längen. Allerdings hat die gebotene Leistung auch ihren Preis: 1.398 Mark sind für die RAP-10 inklusive Software und Kabel zu zahlen. **Christian Späthe** ■



Anbieter: Magic Music, Postfach 1154, 74622 Bretzfeld-Schwabbach, Tel. (0 79 46) 77 68

Rave

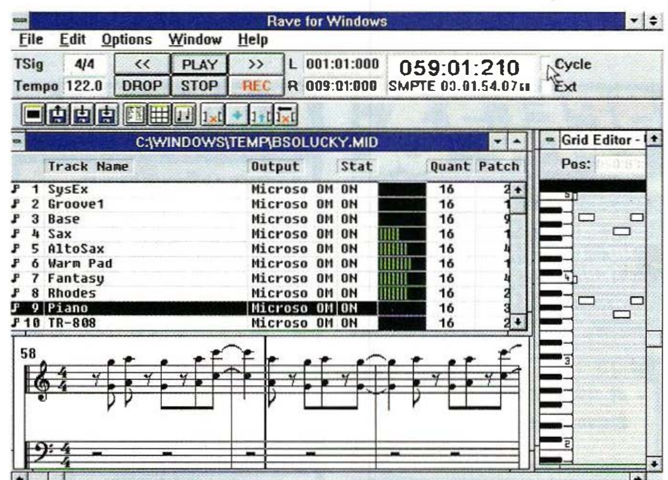
Slave to the Rhythm

Sie haben von Noten und Musiktheorie keinen blassen Schimmer? Macht nichts! Denn mit Hilfe Ihres Computers sind auch Sie in der Lage, fetzige Ohrwürmer einzuspielen.

Alles was Sie dazu brauchen, ist ein MIDI-Interface, ein Master-Keyboard und natürlich die richtige Software. Für alle MIDI-Fans und solche, die es noch werden wollen, hält Digital Muse jetzt ein MIDI-Einsteiger-Poket bereit. Rave verwandelt Ihre Windows 3.1-Oberfläche in ein digitales Aufnahme-Studio. Die ausführlichen Hilfe- und Glossarfunktionen erklären Ihnen zunächst die Geheimnisse des General MIDI-Standards. Danach kann es sofort losgehen: Schritt für Schritt kreieren Sie Ihre Tracks. Der Score-Editor trägt dabei simultan die gespielten Töne in das Notenpapier ein. Anschließend können Sie Ihren Groove beliebig editieren. Kopieren Sie einzelne Passagen, loopen Sie Ihre Base-Line oder löschen Sie mißlungene Partituren. Mit Rave sind Ihnen keine Grenzen mehr gesetzt. Haben Sie Ihre Komposition dann vollendet, bannt die Druckerfunktion Ihre Notenblätter auf Papier.

Eingeschworene MIDI-Profis werden mit der Handhabung der einzelnen Funktionen so Ihre Problemchen haben. Denn Steinbergs Cubase oder gar dem Notator Logic Micro, kann Rave natürlich in keiner Beziehung das Wasser reichen. Da sich diese Tatsache aber auch im Preis wiederspiegelt, bietet Rave die günstigste Möglichkeit, in die MIDI-Welt hineinzuschnuppern, ohne das Haushalts-Budget hoffnungslos zu überziehen. Wer seine frisch erstandene Midi-Karte also einem Kurztest unterziehen möchte, findet mit Rave bestimmt eine preisgünstige Alternative zu professionellen Programmen. **Thomas Brenner** ■

Produkt: Rave
Preis: k. Ang.
Vertrieb: Rushware

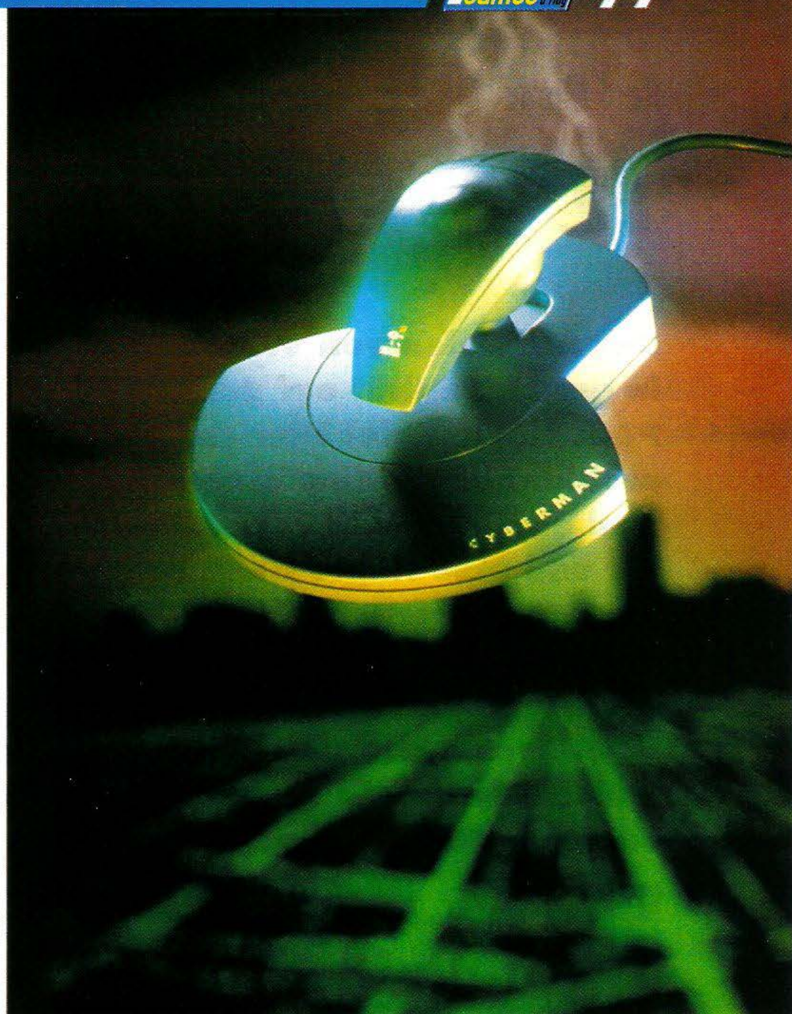


Mit Rave können Sie die MIDI-Welt preisgünstig erforschen.

Der Cyberman ist da!

Der erste Schritt

Bisher wurden nur Fans von Simulationen mit außergewöhnlichen Joysticks und Steuerinstrumenten verwöhnt. Doch endlich kommt auch für den anspruchsvollen Adventure-Spieler das erste Steuergerät auf den Markt.



Der Cyberman aus dem Hause Logi vereinigt die Funktionalität einer Maus und eines Joysticks in einem Gerät. Er ist speziell für das schnelle Agieren im virtuellen 3D-Raum der Adventures und Fantasy-Spiele konzipiert. Schnelle Bewegungen in alle Richtungen sowie das gleichzeitige Betätigen mehrerer Funktionstasten garantieren höchsten Spielspaß und ungewohnt schnelles Handeln. Erstmals ist eine echte dreidimensionale Steuerung möglich. Mit nur einer Hand führen Sie Sprünge aus, gehen in die Hocke oder bewegen sich seitlich. Dabei müssen Sie nicht zur Tastatur greifen. Eine sensorische Rückmeldung direkt aus dem Spiel macht den Cyberman zum ersten interaktiven Steuergerät. Treffer des Gegners werden durch Vibrationen spürbar mitgeteilt. Eine Batterie sorgt für die nötige Energie. Ab sofort können Sie Ihr Spiel nicht nur sehen und hören, sondern auch am eigenen Körper miterleben.
Der erste Einsatz mit dem Cyberman ist noch ungewohnt. Doch nach einigen Übungseinsätzen kommt schnell die gelungene Kombination aus Funktionalität und Beweglichkeit zur Geltung. Bald haben Sie Ihren alten Joystick vergessen. Sie bewegen sich ungewohnt schnell und können in Windeseile jedem Angriff ausweichen und Ihrem Widersacher zusetzen.
Das futuristisch anmutende System wird einfach an die serielle Schnittstelle angeschlossen. Bei älteren Spielen arbeitet der Cyberman wie eine herkömmliche Maus. So ist er für jedes Spiel universell einsetzbar.
Drei spezielle Spiele werden im Lieferumfang exklusiv beim Kaufhauskonzern Karstadt enthalten sein. Mit Shadowcaster, Forgotten Castle und Dinosaur´s Discovery unternehmen Sie Ihre ersten Gehversuche. So kann der Spaß sofort beginnen. Weitere Games sind bereits angekündigt. Hersteller von Software können mit Hilfe eines speziellen Interfaces ihre Spiele an den Cyberman anpassen. So kommen Sie auch bei Ihrem Lieblingsspiel in den Genuß der dreidimensionalen Steuerung.
Die Anschaffung lohnt sich wirklich, auch wenn der Preis doch recht hoch ist. Mit dem Cyberman bekommt Ihr Lieblingsspiel den letzten Kick. Mit dem Cyberman wagt die Logi GmbH den ersten Schritt in den Unterhaltungssektor. Bleibt abzuwarten, ob sich das neue System durchsetzt. Sicher werden die Fans den Cyberman nur annehmen, wenn es genügend Spiele gibt, die ihn unterstützen.

Wilfred Lindo ■

Die Unterstützung

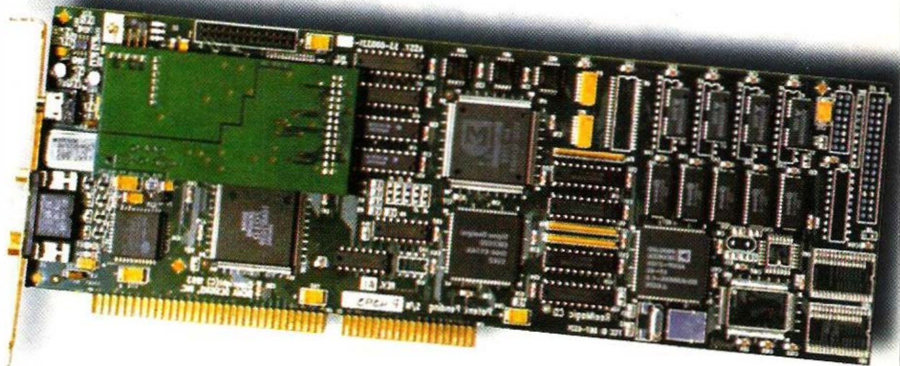
Hersteller	Software
Virgin	Land of Lore
Origin	Shadowcaster
Knowledge Adventure	Body Adventure
Bethesda Softworks	Terminator Rampage
Knowledge Adventure	Dinosaur Adventure
Sierra	Quest for Glory
Bethesda Softworks	The Elder Scrolls
Virgin	The Hand of Fate
Interplay	StoneKeep
ID Software	Doom

Daten zum Cyberman

Produkt:	Cyberman
Vertrieb:	Fachhandel
Hersteller:	Logi GmbH, 81241 München
Preis:	199,- DM

Reel Magic

It's a Kind of Magic!



Das Abspielen von Videos in guter Qualität auf dem PC ist in vielerlei Hinsicht problematisch: Zum einen sind ein schneller Prozessor und eine flinke Grafikkarte erforderlich, zum anderen muß der Massenspeicher, häufig ein CD-ROM-Laufwerk, die Daten schnell genug liefern. Kein Wunder also, daß die typischen AVI-Dateien unter Windows auf 320 x 200 Punkte und 256 Farben beschränkt sind.

Ein neues Verfahren zur Komprimierung von Bilddaten könnte hier die Rettung bedeuten: Mit Hilfe der MPEG-Komprimierung sind Videos mit bis zu 1024 x 768 Punkten in 32.768 Farben auf jedem Rechner abspielbar. Als reine Software-Lösung ist MPEG auf heutigen PCs jedoch nicht mehr realisierbar, denn um die entstehenden Datenmengen in Echtzeit zu dekomprimieren und auf den Bildschirm zu bringen, fehlt einfach einiges an Rechenpower. Voraussetzung zum Abspielen von MPEG-Filmen ist daher eine entsprechende Zusatzkarte, eben die ReelMagic von Sigma Designs.

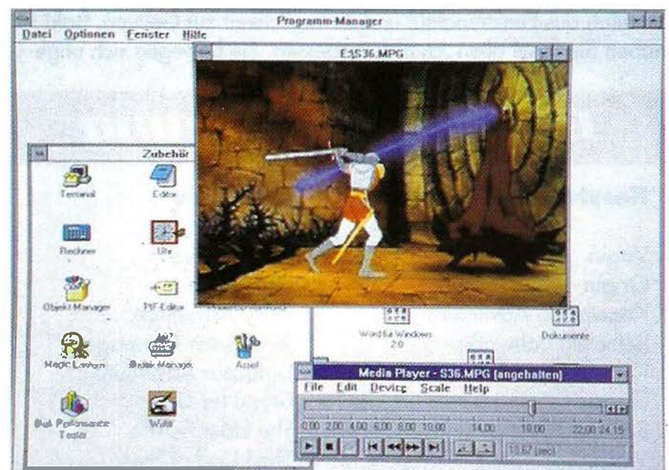
Ein wenig Technik

Die neben der ReelMagic notwendige Hardware beschränkt sich auf das in vielen Rechnern ohnehin schon vorhandene Equipment: Eine VGA-Karte mit Feature-Connector nach VESA-Standard, ein CD-ROM-Laufwerk mit mindestens 150 KByte/sec Übertragungsrate sowie ein 386er mit 2 MByte Speicher. Zum Einbau der über 25 cm langen Karte wird eine Menge Platz benötigt, denn zum einen befindet sich zusätzlich ein OPL-2-Synthesizer als Huckpack-Karte auf der ReelMagic und dann muß noch eine Verbindung zum Feature-Connector der Grafikkarte mit Hilfe des beiliegenden Flachbandkabels gefunden werden. Der Monitor wird nach dem Einbau übrigens nicht mehr an die VGA-Karte sondern direkt an die ReelMagic angeschlossen, die sozusagen das normale VGA-Signal um die MPEG-Bilder ergänzt.

Die Installation der Software ist ebenfalls eine etwas knifflige Sache, da sowohl die integrierte Soundkarte als auch die Videologik jeweils einen eigenen DMA-Kanal und IRQ beanspruchen. Um da nicht den Überblick zu verlieren, ist ein DOS-Programm enthalten, das die noch freien Kanäle und IRQs anzeigt. Hiermit läßt sich dann auch die Soundfunktion der ReelMagic abschalten, da in den meisten Rechnern ohnehin schon eine entsprechende Karte installiert sein wird. Laut Herstellerangabe kann es mit einigen Local-Bus-Grafikkarten unter Windows zu Problemen



Dragon's Lair wird durch Reel Magic zum echten Zeichentrickfilm...



...eine VGA-Karte mit sogenanntem Feature-Connector ist aber die Voraussetzung.

Grundlagen zu MPEG-Video auf dem PC

"Moving Picture Image Coding Experts Group", kurz MPEG, ist ein Zusammenschluß von Firmen aus den Bereichen Computer, Elektronik und Kommunikation, die ein standardisiertes Verfahren zur Komprimierung von Videos entwickelten. Das Ergebnis ist neben der MPEG-Kodierung die Video-CD, deren physikalisches Format identisch ist mit dem der herkömmlichen Audio-CD. Statt aber nur Musik und Sprache zu speichern, kann die Video-CD bis zu 74 Minuten hochauflösende Videoanimation inklusive Audiodaten enthalten. Abspielbar sind diese CDs entweder mit entsprechend erweiterten CD-I-Playern von Philips oder auf dem PC mit Hilfe einer MPEG-Karte wie der ReelMagic von Sigma Designs. Die auf einer Video-CD gespeicherten Daten sind übrigens unabhängig von der länderspezifischen Fernsehnorm (PAL in weiten Teilen Europas, NTSC in den USA) abspielbar, so daß ein Austausch von Videofilmen über den "Großen Teich" hinweg problemlos möglich ist.
Um Videos direkt von einer CD abzuspielen, ist eine Komprimierung nötig, die die derzeitige Übertragungsrate von 150 KByte pro Sekunde bei einfachen CD-ROM-Laufwerken nicht übersteigt. Um dies zu erreichen, gingen die Entwickler von der Überlegung aus, daß sich zwischen zwei einzelnen Videobildern in der Regel nur geringe Unterschiede ergeben und es ausreicht, wenn eben nur die geänderten Bilddaten auch gespeichert werden. Eine MPEG-Videosequenz setzt sich daher im wesentlichen aus zwei Arten von Bildern zusammen: den Key- und den Deltaframes. In den Keyframes werden in unregelmäßigen Abständen komplette Einzelbilder gespeichert, die vor allem zum Vor- und Zurückspulen benötigt werden. Die Deltaframes füllen die Lücken, sie enthalten nur die Änderungen vom letzten Keyframe ausgehend.
Während das Abspielen von MPEG-Filmen schon spezielle Hardware erfordert, braucht man zum Erzeugen des MPEG-Formates extrem leistungsfähige Rechner, so daß sich der Anwender in absehbarer Zeit auf das Wiedergeben der Videos wird beschränken muß.

mit der Farbpalette kommen - eine ATI Ultra Pro VLB zeigte dann auch unter Windows prompt nur noch schwarze Schrift auf schwarzem Hintergrund. Abhilfe schafft ein mitgeliefertes Tool zur automatischen Korrektur der Farbpalette und die Benutzung von Windows bei nicht mehr als 256 Farben.
Das Abspielen von MPEG-Animationen geht dann ganz unspektakulär vonstatten: Ein bei der Installation kopierter Treiber klinkt sich in den Media-Player ein und ermöglicht es, MPEG-Filme genau wie bisher AVI-Sequenzen anzuschauen. Unabhängig vom Windows-Setup und der Grafikkarte werden die Videos immer mit vollen 32.000 Farben und verzögerungsfrei dargestellt.

Das Magische daran

Eine Frage bleibt: Wie bewältigt die ReelMagic die immensen Datenmengen? Zunächst einmal: Zum Abspielen von Videos mit 25 Bildern pro Sekunde bei der hohen MPEG-Auflösung muß das Nadelöhr Grafikkarte umgangen werden, da die meisten VGA-Karten mit ISA-Bus die zur Darstellung von Videos nötige Datenmenge nicht schnell genug verarbeiten können. Also arbeitet die ReelMagic mit der Overlay-Technik, die es ermöglicht, das von der VGA-Karte erzeugte Bild mit dem Bild der ReelMagic zu mischen. Diese technisch aufwendige Lösung hat den Vorteil, daß alle zur Darstellung des Videos nötigen Berechnungen auf der ReelMagic ablaufen und den Prozessor des PCs nicht weiter belasten. Hierfür wurde - wie schon bei zahlreichen Soundkarten - ein digitaler Signalprozessor (DSP) von Analog Devices verwendet. Der vom CD-ROM-Laufwerk kommende Datenstrom, also die im MPEG-Format gespeicherten Videodaten, können hiermit auf der ReelMagic entkomprimiert und in ein Videosignal umgewandelt werden. Egal, ob die ReelMagic nun in einem 386 mit 16 MHz oder einem 50-MHz-Local-Bus-Boliden eingebaut ist: An der Geschwindigkeit und Qualität der Videos ändert sich nichts, denn die Videologik der ReelMagic blendet ja das Videosignal nur noch in das bestehende VGA-Signal der Grafikkarte ein. Unter Windows ist die Darstellung sogar in einem frei skalierbaren Fenster möglich.

Einsatzmöglichkeiten

Für Spiele-Hersteller ergeben sich durch die MPEG-Technik neue Möglichkeiten, die eine weitere Annäherung von Spiel und Film erlauben. Urahn dieser Spielidee ist das schon vor zehn Jahren erschienene Dragon's Lair, das zweifellos hohen Unterhaltungswert besitzt. Im Lieferumfang der ReelMagic ist daher auch eine 1:1-Umsetzung der Spielhallenversion dieses Klassikers enthalten. Diese wurde jedoch offenbar in aller Eile erstellt, denn wird zur Steuerung ein Joystick benutzt, so werden dessen Koordinaten ständig am linken Bildschirmrand eingeblendet, wie es eigentlich nur in Beta-Versionen üblich ist.
Vielversprechender sind da schon die auf der Beispiel-CD enthaltenen Demoversionen von Return to Zork und Tolkiens Herr der Ringe. Zahlreiche weitere Titel sind in Vorbereitung, und noch in diesem Jahr sollen auch die ersten Spielfilme auf CD erscheinen. Insgesamt haben MPEG und Video CD die besten Chancen, sowohl den Spielebereich auf dem PC zu revolutionieren als auch auf breiter Basis die Videocassette abzulösen, ähnlich wie vor wenigen Jahren die CD die Langspielplatte verdrängt hat.

Christian Späthe ■

Technische Daten

Voraussetzung:
VGA-Karte mit Feature-Connector (Pfosten- oder Platinenstecker) nach VESA-Standard, 386SX, 2 MByte RAM, CD-ROM-Laufwerk mit mindestens 150 KB/sec Übertragungsrate nach MPC Level 1

Features:
MPEG Video-Standard mit bis zu 32.768 Farben (unabhängig von der verwendeten Grafikkarte), max. 1024 x 768 Punkte Auflösung, 25 Bilder pro Sekunde bei PAL-Norm, OPL-2 Soundkarte mit bis zu 16 Bit und 44.1 kHz, Audio-Ausgang

Hersteller:
Sigma Designs, Leopoldstr. 28a, 80802 München

Preis:
ca. DM 850,-

Lieferumfang:
Diskette mit Treibersoftware, CD mit Videos und Demos von Spielen, Handbuch, Dragon's Lair

Der Multimedia-PC

Marke: Eigenbau!

Das Zauberwort heißt Multimedia-PC. Doch wie kommen Sie nun zu einem solchen Gerät? Die einfachsten Schritte sind der Neukauf oder das Aufrüsten Ihres Rechners durch ein Multimedia-Kit. Doch beide Alternativen haben meist einen riesigen Nachteil. In vielen Fällen bekommen Sie nicht immer das Neu-este an Ausstattung. Fast immer ist unter den Komponenten ein Ladenhüter, der nicht mehr dem Stand der Technik entspricht. Aber es gibt auch einen etwas günstigeren Weg zum multimedialen Rechner. Wer also ein wenig Geschick im Umgang mit Schraubenzieher und Zange hat, der kann meist mit nur wenigen Handgriffen seinen Rechner Stück für Stück erweitern. Wir sagen Ihnen, worauf Sie achten müssen, geben Ihnen Hinweise beim Einbau und Sie erhalten Kaufhilfen zu einzelnen Komponenten.

Aber was macht nun einen normalen Computer zu einem Multimedia-PC? Zu diesem Punkt haben sich bereits einige wichtige Institute in der Branche Gedanken gemacht. Microsoft hat dazu bereits einige Richtlinien herausgegeben, die aber bereits wieder überholt sind. Daher kann man hier nur noch von einer absoluten Mindestkonfiguration ausgehen. Wir haben Ihnen eine Konfiguration zusammengestellt, die dem heutigen Stand entspricht. Doch bevor es an die eigentlichen multimedialen Bestandteile geht, sind noch einige wichtige Grundkomponenten nötig, damit aus Ihrem Rechner auch ein multimediales Zentrum wird.

Sie sind stolzer Besitzer eines neuen Rechners. Und nur nach wenigen Wochen machen Sie die schmerzliche Erfahrung, daß es bereits bessere Computer zu einem günstigeren Preis am Markt gibt. Wer hat nicht auch schon diese Erfahrung gemacht? Gerade im Zeitalter der multime-

Die richtige Verpackung: das Gehäuse

Die Wahl des Gehäuses ist nicht ausschließlich eine Frage des Geschmacks. Grundsätzlich ist natürlich ein Tower-Gehäuse genauso geeignet wie ein Desktop. Doch wer seinen Rechner mit allen nur erdenklichen Komponenten ausstatten will, der wird um den Kauf eines Tower-Gehäuses nicht herumkommen. Denn schließlich brauchen diverse Steckkarten, CD-ROM-Laufwerk, Festplatten, Diskettenlaufwerke und Streamer genügend Platz. Ansonsten müssen Sie auf teure externe Geräte zurückgreifen.

Wieviel Speicher für ausreichende Farben?

Für unterschiedliche Auflösungen mit entsprechender Farbfülle benötigen Sie die folgenden Speicher auf Ihrer Grafikkarte:

	Farben			
Auflösung	**16**	**256**	**32.768**	**16,7 Mio.**
640x480	256 KByte	512 KByte	1 MByte	1 MByte
800x600	256 KByte	512 KByte	1 MByte	2 MByte
1024x768	512 KByte	1 MByte	2 MByte	4 MByte
1152x864	1 MByte	1 MByte	2 MByte	4 MByte
1280x1024	1 MByte	2 MByte	4 MByte	8 MByte
1600x1200	1 MByte	2 MByte	4 MByte	8 MByte



dialen Anwendungen vergeht nicht ein Tag, an dem nicht eine brandneue Komponente das Licht der Computerwelt erblickt. Also wie schaffen Sie es, daß Sie ständig auf dem aktuellen Stand der Entwicklung sind? Wir zeigen Ihnen, wie es geht. In einem vierteiligen Workshop führen wir Sie in die Welt der High-End-Rechner ein.

Von Wilfred Lindo

Ein weiterer wichtiger Punkt im Zusammenhang mit dem Gehäuse ist das Netzteil. Es wandelt die 220 Volt aus der Steckdose in die für den Computer notwendigen 5 bzw. 12 Volt um. Ein ausschlaggebender Faktor beim Netzteil ist die abzugebende Leistung. Wer also viel Zubehör im Rechner hat, sollte mindestens ein Netzteil mit über 200 Watt haben, da es sonst leicht zu einer Überlastung kommt.

Das Herz des Rechners: das Board

Wer sich intensiv mit Multimedia beschäftigt, wird um einen leistungsstarken Prozessor nicht herumkommen. Bereits mit einem 386er ist bei einigen Anwendungen die Leistungsgrenze erreicht. Wer sich heute einen Rechner kauft, sollte mindestens auf einen 486er mit 33 MHz vertrauen. Hier sind Sie meist schon mit rund 800 DM dabei. Wer viel mit Grafik oder Video arbeiten will, der sollte sogar auf einen Rechner mit 66 MHz setzen. Die Preise für diese leistungsstarken Boards sind ständig in Bewegung. Besonders wo es bereits die ersten Pentium-Maschinen gibt, die bereits weit unterhalb der 10.000 Mark-Grenze zu haben sind.
Ein weiteres wichtiges Kriterium ist das Bussystem auf der Hauptplatine. Besonders interessant sind preisgünstige Local-Bus-Boards (VESA), die für nur wenig mehr Geld erhältlich sind, jedoch gerade bei der Grafikausgabe einen enormen Geschwindigkeitszuwachs bedeuten. Sie brauchen jedoch entsprechende Karten für das neuartige Bussystem. Ein weiteres Bussystem, das PCI-System von Intel, bie-

Empfehlung: Der heutige Stand eines Multimedia-PCs

Prozessor	486 DX mit 33 MHz
Arbeitsspeicher	4 bis 8 MByte
Festplatte	120 bis 300 MByte
Grafikkarte	SuperVGA mit einer Auflösung von 640 x 480 Pixel und 256 Farben (VESA)
CD-ROM	150 oder 300 KByte/s
Sound	MPC-Standard
Betriebssystem	Windows 3.1



Das Netzteil in seiner ganzen Pracht. Es versorgt das Motherboard und alle Karten mit Strom und sollte nicht nur deshalb entstört sein.

tet ähnliche Geschwindigkeitszuwächse. Jedoch ist dieses System momentan noch deutlich teurer und kaum auf dem Markt verfügbar. Ganz entscheidend beim Kauf eines neuen Motherboards ist der Arbeitsspeicher. Das Aufrüsten ist heute denkbar einfach. Mit sogenannten SIMMs (kleine Platinen, die nur noch eingesteckt werden) können Sie in wenigen Sekunden Ihren Speicher aufstocken. Achten Sie darauf, daß Sie möglichst 1- oder 4 MByte-SIMMs verwenden, um den nötigen Speicherplatz zu erhalten. Gerne versuchen Händler, 256 KByte-SIMMs zu verwenden. Ein Aufrüsten ist dann eine kostspielige Sache, da Sie den gesamten Speicher austauschen müssen.

Bilder lernen laufen: die Grafikkarte



Grafikkarten gibt es wie Sand am Meer. Doch welche Karte ist die richtige? Als Einstieg sollten Sie eine Super-VGA-Karte mit einem MByte kaufen. So können Sie Grafiken mit einer Auflösung von 1024x768 Punkten verarbeiten. Für den normalen Hausgebrauch reichen diese preiswerten Karten aus. Für anspruchsvolle Grafikanwendungen oder komplexe Windows-Programme benötigen Sie schon etwas mehr Leistung. Gerade unter Windows benötigen Sie eine leistungsstarke Grafikkarte, da sonst das Öffnen der Fenster zum Geduldsspiel wird. Besonders zu empfehlen sind sogenannte Beschleunigungskarten, die für einen deutlichen Geschwindigkeitszuwachs sorgen. Noch einen Schritt weiter gehen Local-Bus-Karten; sie bringen die nötige Geschwindigkeit sowohl unter DOS als auch unter Windows. Die Preise reichen hier von 250,- DM bis zu 2.000,- DM. Auf jeden Fall sollten Sie an einer schnellen Grafikkarte nicht sparen. Was nutzt die schnellste Grafikkarte ohne einen vernünftigen Monitor. Auf jeden Fall ist hier

Sparen die falsche Entscheidung. Gerade Multimedia-Anwendungen, die unter Windows laufen, brauchen auch einen entsprechend großen Monitor. 17 Zoll ist fast schon eine Mindestausstattung, die jedoch mindestens mit 2000,- DM zu Buche schlägt. Sicherlich gibt es auch günstigere Angebote, aber hier sollte ein Test beim Händler die Entscheidung bringen. Zudem sollten Sie auf ein strahlungsarmes Gerät ebenfalls nicht verzichten.

Speicher ohne Grenzen: die Festplatte

War noch vor einigen Jahren eine Festplatte mit 80 MByte ein absoluter Luxus, so brauchen Sie heute, um in Multimedia einzusteigen, weitaus mehr Speicherplatz. Rund 200 MByte sollten Sie Ihrem Rechner beim Einstieg auf jeden Fall spendieren. Glücklicherweise fallen die Preise für Festplatten täglich. Für 200 MByte müssen Sie heute nicht mehr als 400,- DM anlegen. Zu jeder Festplatte gehört der entsprechende Controller. Momentan dominieren zwei unterschiedliche Systeme auf den Markt: SCSI und AT (auch IDE-Bus). Beide Systeme sind von der Leistung fast gleichzusetzen, jedoch sind SCSI-Platten meist etwas teurer, haben aber den Vorteil, daß man unterschiedliche Geräte anschließen kann. Dabei müssen es nicht nur Festplatten sein, sondern auch Scanner oder CD-Laufwerke laufen über diese Schnittstelle. Bei der Bauhöhe ist man mittlerweile bei 3,5" Zoll angelangt. Für umfangreiche Multimedia-Anwendungen

Was Sie im Durchschnitt für die Grundausstattung anlegen müssen

Komponente	Typ	Preis
Gehäuse	Tower mit leistungsstarkem Netzteil	ca. 250,- DM
Board	486 DX mit 33 MHz	ca. 850.- DM
Speicher	8 MByte in SIMMs	ca. 750,- DM
Festplatte	200 MByte	ca. 450,- DM
Grafikkarte	Beschleunigungskarte für Windows	ca. 350,- DM
Monitor	15 Zoll	ca. 1000,- DM
Maus	Microsoft-kompatibel	ca. 100,- DM
Schnittstellen	2 x seriell, 1 x parallel	ca. 40,- DM
Tastatur	102 Tasten	ca. 100,- DM
Diskettenlaufwerk	1 x 3,5", 1 x 5,25"	ca. 250,- DM
Betriebssystem	Windows 3.1	ca. 150,- DM

Immer zu wenig Speicher?



Hoben Sie auch immer zu wenig Speicherplatz in Ihrem Rechner? Besonders bei den momentan extrem hohen Preisen von Speicherchips, sollten Sie sich genau überlegen, welche Chips für Sie in Frage kommen. Mittlerweile erhalten Sie die sogenannten SIMMs (Single Inline Memory Modules) in Größen zwischen 256 KByte und 4 MByte. Die herkömmlichen Boards weisen meist nur 8 Steckplätze auf. Wer also hier mit 256 KByte-SIMMs arbeitet, kann seinen Rechner nur mit maximal 2 MByte ausrüsten. Wollen Sie dann den Arbeitsspeicher erweitern, können Sie diese Chips nicht mehr gebrauchen. Also nehmen Sie in diesem Fall vom Kauf der kleinen SIMMs Abstand. Verwenden Sie hingegen 1 MByte-SIMMs verfügen Sie mit 8 Steckplätzen schon über 8 MByte Arbeitsspeicher. Diese Größenordnung reicht momentan voll aus. Nur bei dem Fortschreiten der Entwicklung werden Sie in einigen Monaten kaum mit dieser Ausstattung auskommen. Also beim Neukauf eines Rechners lieber gleich die großen 4 MByte-SIMMs kaufen. Somit können Sie Ihren Rechner mit bis zu 32 MByte Speicher ausstatten. Diese Ausstattung ist natürlich die teure Variante, dafür sind Sie für die nächsten Jahre gerüstet.

sollten Sie auf eine durchschnittliche Zugriffszeit von unter 20 ms achten. Sehr teure Platten bieten noch wesentlich bessere Zugriffszeiten.

Wer noch einen Schritt schneller sein will, der sollte sich einen entsprechenden Cache-Controller zulegen. Dieser Controller verfügt meist über 1 bis 4 MByte eigenen Speicher, der zum Zwischenspeichern von Festplattendaten dient. Hiermit erreichen Sie einen deutlichen Geschwindigkeitsgewinn. Wem das immer noch nicht reicht, der muß den Kauf eines Local-Bus-Controllers in Betracht ziehen. Hier werden dann die Daten extrem schnell über den speziellen Bus transportiert. Übrigens ist eine Kombination aus Local-Bus und Cache-Controller bereits ab 300,- DM erhältlich. Sicherlich eine sinnvolle Anschaffung.

Was man noch braucht: die Software und noch mehr

Im PC-Bereich hat sich Windows eindeutig als Software-Basis durchgesetzt. Kaum eine Multimedia-Anwendung kann noch ohne dieses Betriebssystem auskommen. Hinzu kommt, daß man bereits auf einige Standards (beispielsweise Video für Windows) zurückgreifen kann. Außerdem bietet Windows schon im Lieferumfang die ersten kleinen multimedialen Anwendungen. So können Sie mit dem Media-Player unterschiedliche Sound-Dateien und Animationen abspielen. Das Angebot von kommerziellen Anwendungen steigt ständig, sogar die ersten erschwinglichen Entwicklungsumgebungen für eigene Programme sind auf dem Markt erhältlich.

In der nächsten Ausgabe steigen wir dann richtig in Multimedia ein. Alles dreht sich um das Thema Sound. Wir sagen Ihnen, worauf Sie beim Kauf der richtigen Soundkarte achten müssen, stellen Ihnen die verschiedenen Standards vor und geben Ihnen einige Tips beim Einbau der tönenden Karten.

COMING UP!

Police Quest 4, Gabriel Knight, Quest for Glory 4



Sierra startet im Frühjahr die Großoffensive. Gleich zwei Fortsetzungen erfolgreicher Serien und ein neuer Mitstreiter möchten der Konkurrenz zeigen, wer die Führungsposition im Genre Adventures inne hat. Police Quest 4 entführt Sie in die Straßen von L. A., die von einem ekelhaften Killer unsicher gemacht werden. Quest for Glory 4 spielt wieder einmal in der immer beliebter werdenden Fantasywelt. Ein "konventionelles" Abenteuer scheint hingegen Gabriel Knight zu werden. Spannung ist bestimmt bei allen Adventures geboten. Lesen Sie also unsere ausführlichen Berichte in der März-Ausgabe.

King`s Table - Legend of Ragnarok

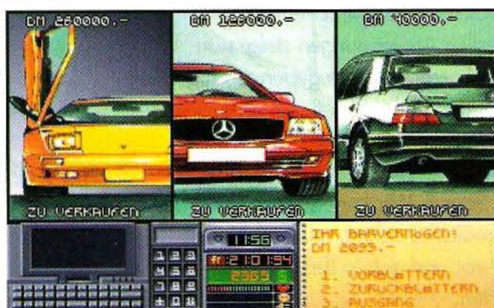
Der ewige Kampf zwischen Gut und Böse wird von diesem Spiel auf ein Schachbrett verlagert. Geboten werden zwölf verschiedene Gegner, die sich jeweils durch eigene Persönlichkeiten auszeichnen. Die Götter aus Valhalla stehen zur großen Schlacht bereit. Wenn Ihnen der gute alte Chessmaster auf Dauer zu trocken ist und Battle Chess zu humoristisch, der liegt bei King`s Table bestimmt goldrichtig.



Der Planer



Ein neues, aufstrebendes Softwarehaus aus deutschen Landen versucht mit "dem Planer" einen neuen Standard für Wirtschaftssimulationen zu setzen. Zwar bestätigt sich damit das bestehende Vorurteil, daß deutsche Programmierer vorwiegend Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen entwickeln, doch handelt es sich hier um ein echtes Meisterwerk. Mehr über Greenwoods Spiel in der nächsten Ausgabe.



Die nächste PC Games erscheint am 16. Februar im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11/53 25-0

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34; 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur: Christian Müller

Leitende Redakteure:
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Hans Ippisch, Michael Erlwein,
Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt

Hotline - PC Games:
Mo.-Fr., 13 - 16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

Redaktion England: Timothy Wilkins

Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid,
Sylvia Stenglein, Mechthild Faatz,
Patrick Hodge

Freie Mitarbeiter:
Thomas Brenner, Petra Maueröder,
Lars Geiger, Harald Wagner, Wilfred Lindo

Titelgestaltung: Simon Schmid

Grafisches Konzept:
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 0 203 - 3 05 11 34

Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 6 42 62 63
Mobil 01 71 - 6 21 31 46
Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck: Cooper Clegg Ltd.; Tewkesbury England

Titel: © Sierra

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

